HAPPY COMPUTER SPECIAL

DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Markt&Technik

DM 6,50
öS 55,-/Sfr. 6,50-
Lit. 6.900/hfl. 8,-

AUSGABE 5



FANTASY & ABENTEUER

- Erster Test von Bard's Tale 3
- So löst Ihr schwierige Adventures
- Die neuen Hits des »Magnetic Scrolls«-Teams

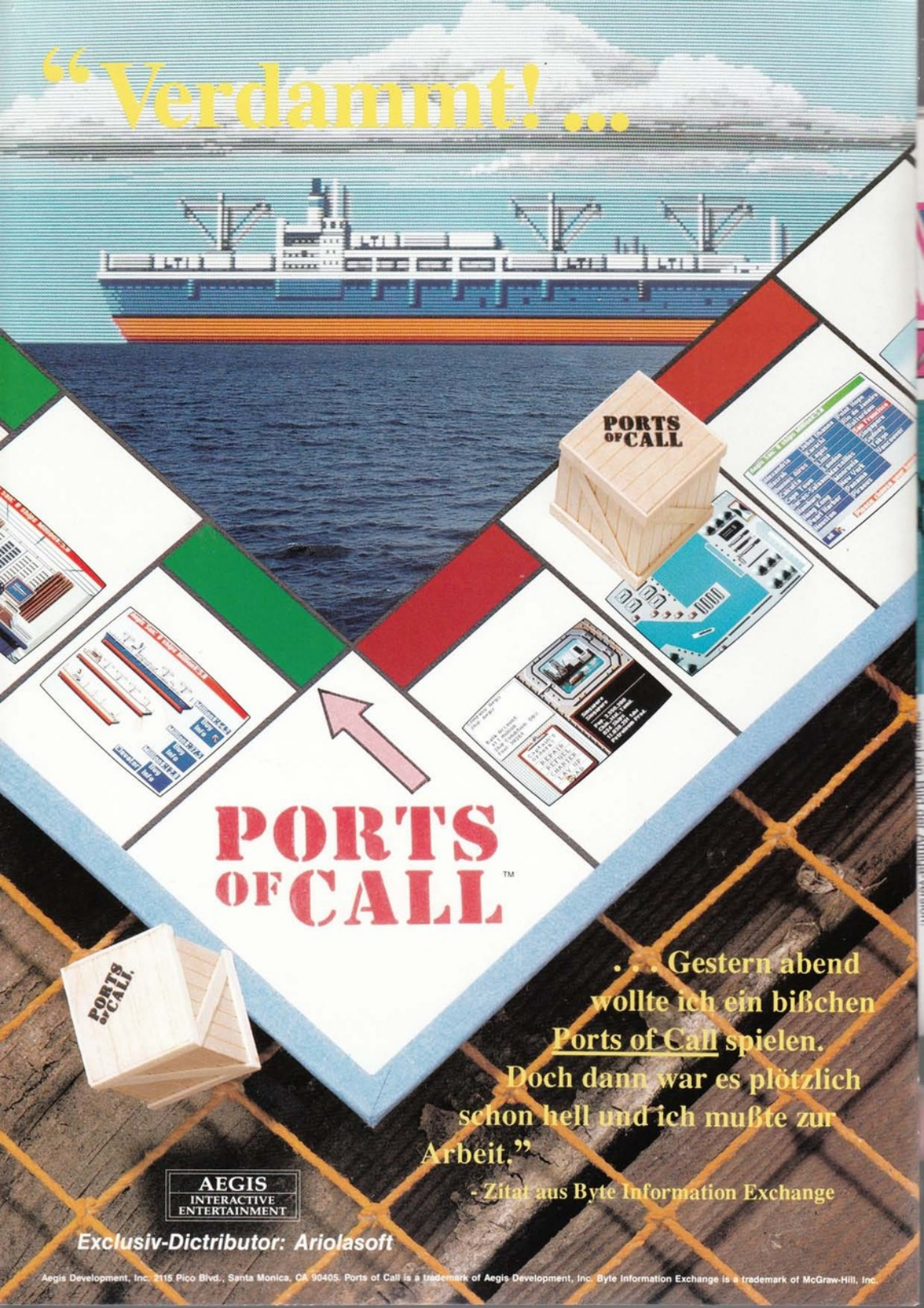
Exklusiv VIDEO-SPIELE

- Atari VCS: Nachwuchs für den Oldtimer
- Sega: Alex Kidd – zweite Generation
- Nintendo: Jetzt kommen die Super-Module

HARTE TESTS & HEISSE TIPS

- Computerspiele: Alle wichtigen Neuheiten im Power-Test
- Pfiffige Tricks für noch mehr Spaß

LESER-AKTION: ÜBER 100 DUFTE PREISE


"Verdammt! ...
PORTS OF CALL
PORTS OF CALL™
. . . Gestern abend wollte ich ein bißchen Ports of Call spielen. Doch dann war es plötzlich schon hell und ich mußte zur Arbeit."
- Zitat aus Byte Information Exchange
AEGIS
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Exclusiv-Dictributor: Ariolasoft
Aegis Development, Inc. 2115 Pico Blvd., Santa Monica, CA 90405. Ports of Call is a trademark of Aegis Development, Inc. Byte Information Exchange is a trademark of McGraw-Hill, Inc.

Sommerfrische

Die warme Jahreszeit hat Einzug im Lande gehalten. Die Bäume sind grün, der Himmel blau und bei soviel Frische konnten wir natürlich keinesfalls zurückstehen: Erstmals in der Power Play-Geschichte wurden einige der Redakteurs-Gesichter ausgetauscht, mit denen unsere ganzseitigen Spiele-Tests geschmückt werden. Die Bilder entstanden in einer nervenzerfetzenden Session in unserem Foto-Studio. Einige Grimassen konnten bei der Endauswahl leider keine Berücksichtigung finden. Wer aber schon immer mal sehen wollte, wie Boris Schneider in Tränen ausbricht, kann dieses bedeutende Bildnis auf dieser Seite in Augenschein nehmen.



Neue Bilder mußten her! Bei der Foto-Session mit unseren altgedienten Testern Heinrich…

Natürlich knipsen wir nicht den ganzen Tag neckische Bilder von unseren Spiele-Redakteuren. Manchmal machen wir auch neckische Bilder von Besuchern. Ein Trio des deutschen Software-Hauses Digital Artwork wagte sich in unsere Redaktion. Erik, Jens und Udo stellten ihr neues Atari-Rollenspiel »Dragonflight« vor, über das wir im Aktuell-Teil ausführlich berichten.

Hin und wieder kommt es vor, daß sich ein Power Play-Redakteur allen ernstes ein paar Tage Urlaub nimmt. Boris »Bobo« Schneider machte sich Ende April auf die Socken, um zwei erholsame Wochen in England zu verbringen. Bevor er sich auf die faule Haut legen durfte, mußte er uns versprechen, bei einigen Software-Firmen in London vorbeizuschauen. Was er bei Palace und Magnetic Scrolls aufgestöbert hat, ist ebenfalls im Aktuell-Teil zu finden.
Auch wird es in der nächsten Ausgabe ein Interview mit einem bedeutenden Softwarehaus geben.



Hinter den Kulissen von Power Play: Thea, unser Chef vom Dienst, schaut Rolf »Starkiller« Boyke gewissenhaft über die Schulter.

Um eine Power Play-Ausgabe auf die Beine zu stellen, braucht man mehr als eine Handvoll unverzagter Tester. In den vergangenen Ausgaben stellten wir Euch mit unserem Fotografen Jens sowie Layouter und Starkiller-Schöpfer Rolf bereits zwei Kollegen vor, die am Entstehen von Power Play maßgeblich beteiligt sind. Zu dieser Gruppe gehört mit Sicherheit auch Thea, die unser »Chef vom Dienst« ist. Was ist ein Chef vom Dienst? Vorwitzige Zeitgenossen könnten den Inhaber dieses Postens auch als »furchtlosen Einzelkämpfer« bezeichnen. Das ist allerdings geringfügig übertrieben. Ein Chef vom Dienst achtet bei einer Zeitung oder Zeitschrift auf die Einhaltung von Terminen und ist die Schnittstelle zwischen Redaktion und den anderen Abteilungen eines Verlags.



… und Boris entstanden einige putzige Schnappschüsse.

Wenn wir unsere Termine nicht allzu wild überziehen, haltet Ihr in acht Wochen wieder eine neue Power Play-Ausgabe in den Händen. Wir sehen uns erst in zwei Monaten wieder, weil im Sommer nicht allzuviel los ist, was Spiele-Neuerscheinungen angeht. Bleibt bis dahin schön munter, holt Euch keinen Sonnenbrand und laßt die Joysticks nicht ruhen!

Euer
Power Play-Team



◀ Die furchtbaren Drei von Digital Artwork besuchten unsere Redaktion. Von oben nach unten erkennt man Erik »Der Greifer« Simon, Jens »Würger« Müller und Udo »Schwitzkasten« Fischer.

POWER PLAY AUSGABE 5 INHALT

Aktuell

Treffpunkt Telecom-Tower – Neue Firebird-Software	8
Ein wilder Krieger kehrt zurück – Barbarian II-Preview	10



12 Das Einhorn kommt aus Deutschland – deutsche Programmierer basteln gerade am Rollenspiel »Dragonflight« für den Atari ST

Börsenhaie und Goldfische – Magnetic Scrolls-Preview	10
Kommt ein Drache geflogen – Dragonflight-Preview	12
Mit weißer Weste von der schwarzen Liste – Neues vom Index	13
Kurzmeldungen und Neuheiten	9, 13
Spiele-Hitparaden	18
Six-Pak Vol.3 (Spielesammlung)	19

Adventure

Quo Vadis Adventure?	20
Kampf der Kopfnuß	25
Adventure-Anekdoten aus USA	26

Computerspiele-Tests

Target Renegade	28
Return to Genesis	29
Gutz	30
Sarcophaser	30
Cybernoid	33
Beyond the Ice Palace	33
Northstar	34
IO	36
Ebonstar	36
Obliterator	37
Advanced Tactical Fighter	37
Pink Panther	38
Bobo	38
Impossible Mission II	40
Pandora	41
Maniax	42
Bolo	42
Trolls	45
Bone Cruncher	45
International Soccer	46
Ferrari Formula One	46
The Games: Winter Edition	64
Ooze	66



72 Da lächelt der Rollenspieler – »Bard's Tale 3« ist da

Carrier Command	68
September	70
Card Sharks	70
Corporation	71
The Bard's Tale III	72
Ultima V	74



87 Weltrekord-Versuch von Sega: Beim »Aleste«-Modul gibt es mehr Sprites gleichzeitig als je zuvor

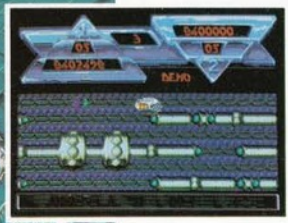
Kurz-Tests

Crack, Iridon, Strip Poker II, Rolling Thunder, Bubble Bobble, Spinworld, Sidewinder	76
Blastaball, ECO, Power Styx, Isnogud, Buggy Boy, I Ball, War Heli	77
Thrust, Ikari Warriors, Pool, Slap Fight, Samurai Warrior	78
Thrust II, Vampires Empire, Power at Sea, Wu Lung, Rimrunner, Karnov	79
Pac-Land, Arkanoid II, Chernobyl-Syndrome, Predator, Championship Sprint, Road Warrior	80
Bedlam, Rolling Thunder, Magnetron, Ikari Warriors, Ball Breaker 2, Sidearms, Nigel Mansell's Grand Prinx	81





29 So toll hat der ST noch nie gescrollt: »Return to Genesis«



Automatenspiele-Tests

Rack'em Up	98
Typhoon	99
Thunderblade	100
Xybots	100
Top Speed	104

Story

Mut zum Modul: Nintendo!	96

Wettbewerbe

Über 100 heiße Preise: Großer Umfrage-Wettbewerb	82
Die Gewinner aus Power Play 2	27

Power-Tips – Hilfen für schwere Spiele

Dungeon Master	47
Stationfall	50
Platoon, Hyper Blob, Legacy of the Ancients	49
Star Trek, Clever & Smart, Kid Icarus, Metroid, Alex Kidd, Fantasy Zone, Wonderboy, Punch-Out	57
The Bard's Tale leichtgemacht (5)	58



77 »Buggy Boy« auf dem ST – Ralleyfahren pur

Videospiele-Tests

Fantasy Zone: The Maze	86
Aleste	87
Alex Kidd: The Lost Stars	88
Space Harrier 3D	89
Ice Hockey	90
R.C. Pro-Am	91
Top Gun	92
Wild Gunman	92



100 Viele Aliens beim 3D-Spielautomaten »Xybots«

The Goonies II	93
Private Eye	94
Subterranea	94
H.E.R.O.	95

Allgemeines

Einleitung	3
Das Wertungssystem von Power Play	6
Leserbriefe	62
Starkiller	9, 61/62, 89, 95, 104
Pixel-Pracht	102
Power-Classic: SunDog	105
Vorschau	106
Impressum	106



37 Nicht nur ein tolles Poster; auch die Spiele-Grafik von »Obliterator« konnte uns überzeugen

HAPPY COMPUTER SPECIAL

Die Power Play-Wertungen

In Power Play wimmelt es nur so von Spiele-Tests. Die Geheimnisse unseres Bewertungssystems, der Skala von 1 bis 10 und der drolligen Redakteursgesichter, lüften wir auf dieser Seite.

In Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und der Gesamtwertung.

Unsere Skala reicht von 0 bis 10. 0 ist die schlechteste und 10 die beste Wertung. Um feinere Abstufungen zu erreichen, bewerten wir in 0,5er-Schritten (zum Beispiel 8,5).

Von 0 auf 10

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten. Bei Amiga-Programmen kann man zum Beispiel bessere Grafik erwarten als beim Atari VCS-Videospiel. Die Wertungen sind also relativ zu den Fähigkeiten der Hardware. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation, Scrolling und Geschwindigkeit berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Bei der Musik beachten wir außerdem, ob sie mit dem Spiel im Speicher steht oder ob eine tolle Titelmelodie gespielt wird, aber das Spiel erst nachgeladen wird. Letztere Methode ist einfacher, weil der Musiker fast den gesamten Arbeitsspeicher für seine Spielereien zur Verfügung hat.

Am wichtigsten ist jedoch unsere abschließende Gesamtwertung. Sie sagt schlicht und einfach aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für sie letztendlich entscheidend.

Die Wertungen werden mit einem Balken verdeutlicht, in dem je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist. Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei Automatenspielen Münzen. Diese Symbole haben keine tiefere Bedeutung und dienen ausschließlich der optischen Unterscheidung.

Wertungs-Geburt

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Im Lauf der Zeit werdet Ihr sicher herausfinden, welcher Spiele-Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Meinungen zu einem Programm ab. Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Wir geben immer in einem Kasten an, auf welchem Computer wir ein Programm testen. Alle anderen Computer, für die in nächster Zeit Umsetzungen erscheinen sollen, stehen in Klammern. Es kann auch vorkommen, daß wir ein Spiel für mehrere Systeme gleichzeitig bekommen. In diesem Fall erhält jede Version ihren eigenen Bewertungskasten. Besonders interessante Umsetzungen werden im Rahmen der Computerspiele-Rubrik noch einmal extra getestet. Hier werden für die neue Version eigene Wertungen vergeben.

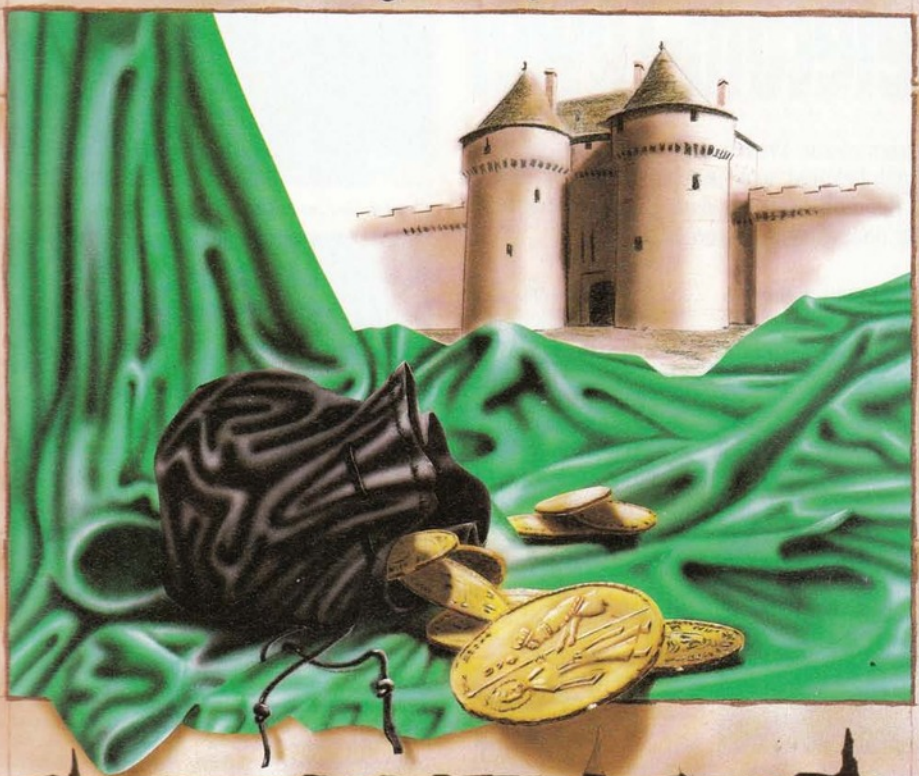




Abschließend ein paar Worte über einen Tester, der nicht in jeder Power Play vertreten ist: In mehreren Zuschriften wurde nach dem Schicksal von Gregor »gn« Neumann gefragt. Nun, es geht ihm gut und wir haben ihn nicht verstoßen. Da er für Happy-Computer einige Aufgaben im »Nicht-Spiele-Bereich« wahrnimmt, kann er nicht an jeder Power Play mitarbeiten.

Nun aber mit viel Power zu unseren Tests, dafür habt ihr ja bezahlt. (hl)

Fugger



WENN ICH EINMAL REICH WÄRE...!

Komplexe strategische Handelssimulation * Bis zu 6 Spieler, 9 ladbare Spielstände * Handel mit 6 verschiedenen Waren in 11 Städten * Darlegung historischer Hintergründe * Überfall* Bündnisse * Bestechung und... alles in deutscher Sprache...

Distributor:

BOMICO

Elbinger Strasse 3
6000 Frankfurt / M.90
Tel. (069) 70 60 50.

Autor :

T.E.B.

Mitvertrieb : Profisoft.

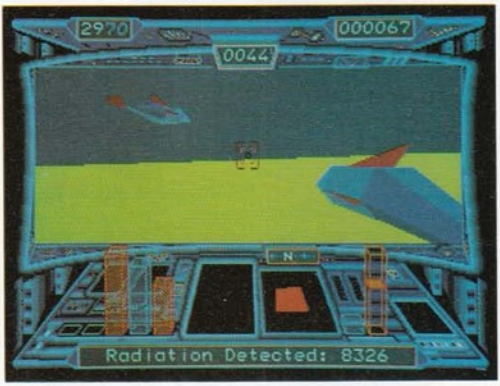
erhältlich auf Disk für : Commodore Amiga, Schneider CPC, IBM PC und Atari ST 520 / 1040 S/W und Farbe. Commodore 64 /128 Kassette / Disk.

Treffpunkt Telecom-Tower

Programmierer, Presse und Promotion: Telecomsoft gab bekannt, was man in Zukunft von Firebird und Rainbird erwarten darf. Und das knapp 300 Meter über dem Erdboden…



Programmierer Jez San führte eine eindrucksvolle Demo-Version…



…von »Starglider II« auf dem Amiga vor

Schlag 12 in London: An einem regnerischen Mittag lud Telecomsoft zu einem Presse-Empfang ein. Ort des Geschehens war der mächtige »Telecom-Tower«. Ein Spezial-Lift befördert Besucher mit Turbo-Tempo unter die Spitze des Turms. Von hier aus hat man eine fantastische Aussicht auf die Stadt. Seit in den siebziger Jahren eine Bombe hochging, ist der Turm für die Öffentlichkeit gesperrt. Für geschlossene Gesellschaften wie die Teilnehmer dieser Presse-Konferenz macht man schon mal eine Ausnahme. Die Sicherheitsvorkehrungen sind bei solchen Anlässen nicht von Pappe: da wird geprüft, gesucht und durchleuchtet, das es nur so eine Freude ist.

Die Bekanntgabe von konzeptionellen Änderungen bei den Labels Firebird, Rainbird und der Billigspiel-Reihe standen im Mittelpunkt. Man stolperte auch über prominente Programmierer, die ihre Spiele vorführten. Power Play war natürlich mit von der Partie, um Euch über die neuen Entwicklungen zu informieren.

Programmierer Jez San höchstpersönlich führte eine erste Demo-Version von »Starglider II« auf dem Amiga vor. Der Nachfolger zum Bestseller »Starglider« soll im Sommer zunächst für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. Welche 8-Bit-Umsetzungen wann veröffentlicht werden, steht noch nicht fest.



Angela Sutherland arbeitet zusammen mit Sandy White an »Dick Special«. Ihre Spezialitäten sind Grafik und das Spiel-Design.



ST-Guru Steve »Genesis« Bak ganz seriös mit Schlips und dunklem Anzug

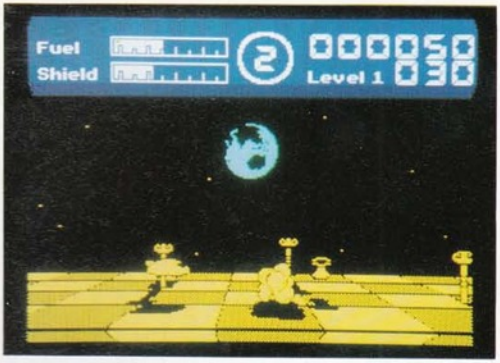
Wer die schnelle Vektor-Grafik bei Starglider mochte, wird angesichts des Nachfolgers seine Maus vor Begeisterung fallen lassen. Die 3D-Grafik ist so schnell wie beim Vorgänger. Alle Objekte werden jetzt aber ausgefüllt gezeigt und animiert, wodurch sie wesentlich realistischer wirken.

Spielerisch wird wieder viel Ballerei mit einer Prise Strategie geboten. Jez San verspricht, das Starglider II komplexer als Numero eins ausfallen wird: Flotter Luftkampf auf sieben Planeten ist angesagt. Jeder Planet hat andere gerissene Gegner zu bieten; insgesamt sollen über 80 verschiedene Spielfiguren auftauchen.

Die Grafik von Starglider II sieht fantastisch aus und zeigt, was man alles aus den 16-Bit-Computern herausholen kann. Die ST-Umsetzung soll so schnell wie die Amiga-Version werden. Atari-Besitzer werden lediglich mit ein paar Farben weniger und bescheidenerem Sound leben müssen.

Frage: Wer ist der freundliche Herr mit hoher Stirn und Schnurrbart, der an einem Atari ST gekonnt »Return to Genesis« spielt? Antwort: Steve Bak persönlich!

Steve gilt als einer der absolut besten 16-Bit-Programmierer. Von ihm stammen Hits wie »Goldrunner« und »Karate



Pete Cookes neues Werk »Earthlight« reizt den Spectrum ganz schön aus

Kid II«. Mit Return to Genesis schaffte er etwas, was auf dem ST technisch eigentlich gar unmöglich ist: ebenso weiches wie schnelles horizontales Scrolling mit 16 Farben. »Ich trickse, wo ich nur kann« meint Steve stolz zu seinem neuen Programm, das wir in dieser Ausgabe ausführlich testen. Seine beiden nächsten Projekte werden »Fright Night« (Das Spiel zum Film) und »Leathernecks« (Action mit bis zu vier Spielern gleichzeitig) sein.

»Ich trickse, wo ich nur kann«

Pete Cooke, der Schöpfer von Klassikern wie »Tau Ceti« und »Academy«, arbeitet an seinem ersten Spiel für Firebird. »Earthlight« soll im Juni erscheinen und sich vor allem durch ausgezeichnete Schattierungs-Effekte auszeichnen. Kleiner Wermutstropfen: Das Spiel erscheint zunächst nur für den Spectrum.

Ein Rainbird-Spiel, das bereits letzten September auf der PCW-Show angekündigt wurde, war leider nicht zu sehen: »Dick Special« von Angela Sutherland und Sandy White. Das Projekt ist keinesfalls gestorben; die Veröffentlichung wird aber wahrscheinlich bis zum Herbst auf sich warten lassen, wie Angela uns versicherte. Das Action-Adventure mit der Zeichentrick-Grafik wird sehr umfangreich ausfallen: die Amiga-Version wird wahrscheinlich drei Disketten füllen.

Andrew Braybrook (»Uridium«, »Morpheus«) arbeitet gerade an einem neuen Spiel für Firebird. Es soll »Intensity« heißen, zunächst für den C64 erscheinen soll, aber dessen Name noch nicht feststeht. Der Arbeitstitel lautet »EPT«. Man darf ein Weltraum-Handelsspiel mit ausgefüllter 3D-Grafik erwarten – »Elite« läßt grüßen! (hl)

Alte Labels, neues Glück

Telecomsoft hat am Konzept seiner Labels Firebird und Rainbird herumgestrickt sowie mit Silverbird ein drittes Label ins Leben gerufen, auf dem ausschließlich Billigspiele veröffentlicht werden.

Bei Silverbird erscheinen 8-Bit-Billigspiele auf Kassette. Sie kosten in Deutschland 10 bis 15 Mark das Stück. Neu sind die ST-Budgetspiele, die bei uns für zirka 25 Mark angeboten werden. Firebird ist jetzt ein Label, das ausschließlich Vollpreis-Programme veröffentlicht.

Bei Rainbird ändern sich ab »Carrier Command« die Packungen: sie sind jetzt ein wenig kleiner, aber dafür tiefer. Da bei den meisten Rainbird-Spielen reichlich Beilagen wie Karten und Poster in der Packung zu finden sind, ist die Dicke der Packung ein wesentlicher Faktor. Am Konzept hat sich bei Rainbird nichts geändert: Anspruchsvolle Spiele, in erster Linie 16-Bit-Programme, stehen weiterhin im Mittelpunkt. (hl)

VCS-Klassiker neu aufgelegt

Viele der alten Activision- und Imagic-Spiele für das Atari VCS 2600, die seit Jahren vergriffen sind, kann man nun wieder kaufen. Golden Oldies wie »Cosmic Ark«, »Atlantis«, »Laser Gates«, »Beamrider« oder »H.E.R.O.« (siehe Test im Videospiele-Teil) bereichern mit Sicherheit jede gute VCS-Sammlung. Außerdem kosten die Module nur 39 Mark pro Stück.

Die VCS-Module sind entweder in den Kaufhäusern oder direkt beim deutschen Distributor Vidis erhältlich. (mg)

Vidis Electronic, Neuhöfer Damm 110, 2102 Hamburg



Ein wilder Krieger kehrt zurück

Bei Palace entsteht gerade »Barbarian II«: Schwertkampf-Abenteuer satt mit vielen Extras.

Es war einmal vor langer Zeit ein böser Zauberer namens Drax. Als ein reisender Barbar in das Dorf kommt, über welches Drax herrscht, wird er prompt angeheuert, dem ungemütlichen Zauberer das Handwerk zu legen. Drax hat sich aus Sicherheitsgründen in einem verwinkelten Dungeon verschanzt, das nur durch ein von vielen Monstern bevölkertes Höhlensystem zu erreichen ist. Sie (der Barbar) müssen also zuerst auf der Oberfläche den Eingang zum Höhlensystem finden, dort unten Eingang des Dungeons suchen und schließlich auch noch Drax bekämpfen. Soviel harte Arbeit für unermüdliche Krieger wird »Barbarian II« bieten.

Jeder der vier Levels wird einzeln geladen. Das bedeutet zwar etwas Wartezeit im Spiel, aber dafür bietet Barbarian II besonders viel unterschiedliche Grafik und recht komplexe Labyrinthe.

Viele verschiedene Monster mit jeweils eigener Animation sind bei Barbarian II ebenso zu finden, wie schön gezeichnete Hintergründe und Hindernisse. An Ideen hat es den Programmierern sicherlich nicht gemangelt, was man zum Beispiel bei der Konstruktion der Gruben bemerkt. In diese Fallgruben kann man nicht nur aus Versehen hineinfallen; wer zu nahe am Rand steht, verliert langsam die Balance, rudert mit den Armen und stürzt wie in Zeitlupe hinein. In manchen dieser Fallgruben ist dummerweise ein riesiges Monster versteckt, dessen Tentakel immer nach Nahrung suchen. Gerät man in die Reichweite eines solchen Tentakels, wird man unaufhörlich in das Maul des Monsters gezogen, das sich darauf in die Tiefe der Fallgrube zurückzieht.

Obwohl es bei Barbarian II hauptsächlich ums Kämpfen geht, darf auch eine Prise Adventure nicht fehlen. So finden Sie ab und zu Gegenstände, die Sie behalten und jederzeit benutzen dürfen. Zaubertränke können Ihre Kampfenergie erneuern oder Ihnen kurzzeitig magische Kräfte verleihen. Einige Gegenstände wirken wie Schlüssel – ohne sie kann man nicht in bestimmte Bereiche des labyrinthartig angelegten Spielfelds gelangen. Karten-Zeichnen ist bei Barbarian II deswegen auch relativ wichtig.

Barbarian II wird eine Mischung aus Kampfspiel und Action-Adventure werden. Bis zur Veröffentlichung Ende Juli werden die Programmierer sich noch sicherlich einiges einfallen lassen. Das Programm wird für C64, CPC, Spectrum und später auch für Atari ST und Amiga erscheinen. (bs)



Auf der Suche nach dem Dungeon-Eingang (C64)



In einer der unterirdischen Kammern wird herzhaft gekämpft (C64)

Börsenhaie und Goldfische

Von Magnetic Scrolls gibt's bald zwei neue Top-Adventures: »Corruption« und »Fish«. Wir berichten exklusiv über die Neuheiten.

Im Frühsommer brechen wieder lange Nächte für Adventure-Freunde an. Magnetic Scrolls (»The Guild of Thieves«, »Jinxter«) arbeitet an zwei neuen Adventures, die demnächst für so ziemlich alle gängigen Computer auf Diskette erscheinen werden.

»Corruption« ist der Titel eines Thrillers, der in der Finanzwelt angesiedelt ist. Sie sind ein guter Geschäftsmann, der sich durch harte Arbeit in einer Börsenmakler-Firma bis zum Partner des Geschäftsführers hochgearbeitet hat. Doch Ihr erster Arbeitstag im neuen Management-Job wird schnell zu einem regelrechten Alptraum, denn man versucht Sie umzubringen. Sie müssen an diesem Tag herausbekommen, wer dahintersteckt, und dann genügend Beweise sammeln, um zur Polizei zu gehen und dort glaubhaft zu wirken. Wie uns Anita Sinclair von Magnetic Scrolls erklärte, ist Corruption das bisher ungewöhnlichste Adventure dieser Programmier-Teams. Es gibt keine Puzzles im klassischen Sinn. Vielmehr geht es darum, sich aus allen möglichen Quellen Informationen zu beschaffen. Die wichtigsten Informationsquellen sind, wie im richtigen Leben auch, Menschen. Sie müssen in diesem Spiel also viel mit anderen Leuten reden, die richtigen Fragen stellen und auch mal die Gespräche anderer Personen belau-



Krimizeit mit Corruption: Ob auf einer Parkbank...

schen. Dabei müssen Sie natürlich auch aufpassen, daß Sie nicht zu viele Informationen preisgeben oder durch falsche Fragen den anderen verraten, wieviel Sie schon wissen. Solche Fehler könnten Ihre Lebenserwartung drastisch verkürzen...

Man ist sich bei Magnetic Scrolls ganz klar darüber, daß Corruption nicht jedermann gefallen wird. Da es weniger auf Puzzles als auf Gesprächen mit anderen Figuren basiert, ist es gerade für Adventure-Einsteiger nicht einfach zu verstehen. Corruption wird, wie bei Magnetic Scrolls üblich, knapp 30 Bilder haben. Anders als bei den vorherigen Titeln sind diese Bilder aber nicht mit bestimmten Orten, sondern mit bestimmten Szenen und Personen gekoppelt. So kann ein Ort, den Sie öfters aufsuchen, lange ohne eine Gafik sein, bis an dieser Stelle etwas Besonderes passiert und dieses Geschehen dann im Bild erscheint. Corruption soll Ende Juni, Anfang Juli erscheinen. In der von uns angesehenen Demo-Version waren noch keine Grafiken eingebaut, deswegen zeigen unsere beiden Bildschirmfotos auch nur die Bilder ohne jeglichen Text. Das fertige Adventure wird natürlich im üblichen Magnetic-Scrolls-Look mit Text auf dem Bildschirm und scrollbaren Bildern sein.



...oder am Roulette - ein Schwätzchen kann Ihnen viel weiterhelfen (ST)

Liebhaber von klassischen Adventures werden an »Fish« ihre helle Freude haben. Sie spielen hier einen Goldfisch, der schon seit einigen Monaten in einem kleinen Goldfischglas lebt. Dieses Leben ist natürlich schrecklich langweilig. Sie können nur im Kreis herumschwimmen - bis eines Tages eine von diesen zweibeinigen Kreaturen ein kleines Plastik-Schloß in das Goldfischglas setzt. Dieses Schloß bedeutet wesentlich mehr Abwechslung, als Sie ahnen können, denn in seinem Inneren gibt es drei Tore. Jedes Tor führt in eine seltsame Welt. Hier verwandeln Sie sich sogar kurzzeitig in eine von diesen zweibeinigen Kreaturen (auch Menschen genannt). Wenn Sie jede Welt erforscht und aus jeder einen bestimmten Schlüssel mitgebracht haben, öffnet sich ein weiteres Tor, in dem ein noch größeres Abenteuer auf Sie wartet, bei dem Sie die Existenz aller Fische im Universum retten müssen.

Fish ist ein albernes Adventure, dessen Handlung man niemals ernst nehmen sollte, obwohl die Puzzles ganz logisch aufgebaut sind. Die Kommentare in Fish machen vor keinem Kalauer halt und sind manchmal für einen Deutschen etwas schwer zu verstehen, da viele englische Wortspiele verwendet werden. Allerdings wird man auch dann, wenn man die vielen Witzchen nicht versteht, das Adventure zu Ende spielen können. Fish ist nach Aussage der Programmierer ein wenig einfacher als Guild of Thieves, nicht zuletzt wegen seiner Unterteilung in mehrere Mini-Adventures, die voneinander unabhängig sind. Fish soll im August erscheinen und wird ebenfalls etwa 30 Bilder haben. Diese waren zur Zeit noch in Arbeit, so daß wir Euch von diesem Programm noch keine Bildschirmfotos zeigen können. (bs)

Diamond Soft - Mönchengladbach

C64-Games	Disk	Kass
Arkanoid II	44,95	34,95
Apollo 18	49,95	39,95
Bard's Tale I	56,95	46,95
Bard's Tale II	59,95	
Earth Orbit Stat.	59,95	
Ikari Warriors	44,95	34,95
I.O.	44,95	34,95
Lords of Conquest	54,95	39,95
Pac Land	39,95	29,95
Power at Sea	54,95	
Pirhil Pegasus	56,95	39,95
Questron II	56,95	
Boks Ban	44,95	34,95
Stealth Fighter	54,95	44,95
Strike Fleet	54,95	
Super Hang On	44,95	34,95
Target Renegade	44,95	34,95
The Train	49,95	39,95

C64-Strategie	
Bismarck deutsch	44,95
Battle Crusier	69,95
Battlegroup	69,95
Battlefront	69,95
Carrier Force	79,95
Computer Ambush	69,95
Europe Ablace	69,95
Kampfgruppe	79,95
Mech Brigade	69,95
Nam	59,95
Panzer Grenadier	69,95
Russia	69,95
Rebel Charge	69,95
Roadwar Europa	59,95
U.S.A.A.F.	69,95
Warship	79,95
War I.t. South Pacific	69,95
Wargame Constr.Set	59,95

68000'er	Amiga	ST
Armageddon Man		69,95
Band's Tale	89,95	89,95
Bubble Bobble	59,95	59,95
Carrier Command		69,95
Goldrunner II		59,95
Gunship		69,95
Ikari Warriors		49,95
Kaiser		128,95
Leathernecks		59,95
Formula 1 Gr. Prix	59,95	59,95
Orbiterator	69,95	69,95
Pink Panther	59,95	59,95
Ports of Call	89,95	
Return to Genesis		59,95
Roadwars	59,95	59,95
Shadowgate	69,95	69,95
Test Drive	79,95	79,95
Wizball	69,95	59,95

VERSAND PER NN + DM 5,- PORTO/VERPACKUNG
LASSEN SIE SICH VON UNSERER SCHNELLIGKEIT ÜBERZEUGEN!
24 STD. BESTELLANNAHME
LADENLOKAL: 4050 MÖNCHENGLADBACH 1, REGENTENSTRASSE 178
02161 / 21639

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN
Inh. Elke Heidmüller

	Amiga	ST
Asterix dt.	64,90	58,90
Bard's Tale I dt.	75,00	75,00
Bubble Bobble	53,90	49,90
Battle Ships	54,90	45,90
Bmx Simulation	44,90	44,90
Chessmaster 2000 dt.	75,00	75,00
Clever & Smart	49,90	49,90
California Games dt.*	64,90	64,90
Destroyer	64,90	
Dungeon Master dt.	a.A.	69,00
Defender of the Crown	69,00	69,00
Dark Castle	64,90	64,90
Ferrari Formula One	69,90	
Garfield*	59,90	59,90
Gunship*	68,90	68,90
Giana Sisters	54,90	54,90
International Karate*	58,90	58,90
Jump Jet	49,90	49,90

	Amiga	ST
Obliterator	68,90	68,90
4 Computer Hits dt.	69,90	69,90
Carrier Command		52,90
Ports of Call dt.	79,90	
Pink Panther	54,90	54,90
Fred Feuerstein	54,90	54,90
Out Run	*a.A.	57,90

* Versand per NN plus 6,50 DM
* Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen 80 Pfg. in Briefmarken (Computertyp angeben)
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
* Preisänderungen vorbehalten

	Amiga	ST
Return to Genesis		54,90
Rockfort	a.A.	54,90
Rolling Thunder	52,90	52,90
Star Wars	57,90	57,90
Space Baller	28,90	28,90
Superstar Icehockey*	64,90	64,90
Skate or Die*	a.A.	a.A.
Side Winder	29,90	
Street Gang	*49,90	49,90
Terramex	54,90	54,90
Tau Ceti*	54,90	54,90
Strike Force Harrier	68,90	64,90
Vampire's Empire	54,90	54,90
Winter Olympiad '88	49,90	49,90
Western Games dt.	49,90	49,90
Wizball	*54,90	53,90
Xenon	53,90	53,90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!
Computer Softwarevertrieb
Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr, ☎ 0221/604493

COMPUTERVIREN
gibt's auf SEGA & Nintendo zwar nicht, aber die Spiele sind trotzdem ansteckend!
Das bietet CWMII
- kostenlose Usergemeinschaft (Newsletter, Tips, Tricks, Wettbewerbe ...)
- RGB-Kabel für SEGA
- Competition Pro Joysticks angepaßt für SEGA/Nintendo
- Konix Speedking Joysticks mit Autofire (dito.)
- SEGA-LPs & CDs
- An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen, Zubehör & Modulen (auf Anfrage)
- Telefonhotline: 05324/4204

SEGA® Nintendo®

Aleste	59,-	Icehockey	69,-
Fantasy Zone III	69,-	R.C. ProAm	79,-
Afterburner	79,-	Rad Racer	89,-

COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
POSTFACH 1212 - 3387 VIENENBURG
TEL.: (05324) 4204 - TELEX: 95-3876 must
CWM-USERGEMEINSCHAFT
POSTFACH 1352 - 3388 BAD HARZBURG 1
JB-Design

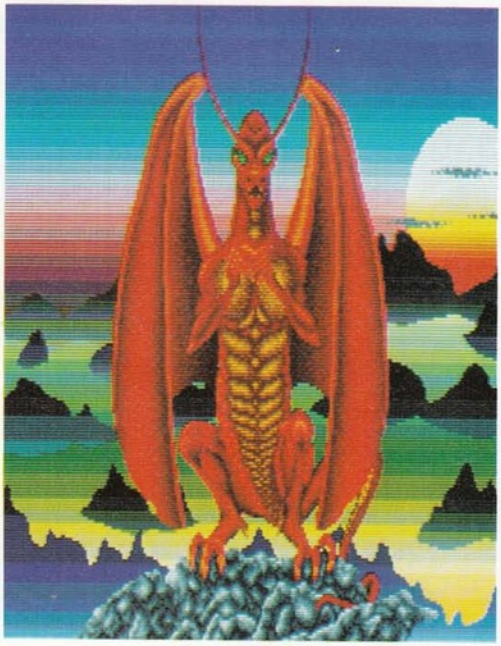
Kommt ein Drache geflogen

Ein üppiges Rollenspiel von einem deutschen Programmier-Team steht an: Im Herbst soll das Fantasy-Abenteuer »Dragonflight« erscheinen.

Starke Rollenspiele für Heimcomputer kommen fast ausnahmslos aus den USA: Klassiker wie die »Ultima-«, »Wizardry«- und »Bard's-Tale«-Serien stammen alle von amerikanischen Programmierern. Das deutsche Softwarehaus Digital Artwork will im Oktober das erste Fantasy-Rollenspiel made in Germany veröffentlichen, das internationale Klasse erreicht: »Dragonflight« erscheint dann für Amiga und Atari ST. Eine C64-Umsetzung und vielleicht auch eine MS-DOS-PC-Version sollen folgen.

Die Dragonworld-Schöpfer, Udo Fischer und Erik Simon, arbeiten bereits seit Ende 1986 an dem Programm. Zusammen mit Jens Müller, dem Boß von Digital Artworks, besuchten Sie unsere Redaktion, um uns Teile der Atari ST-Version vorzuführen.

Der Dragonworld-Spieler steuert eine Party (Gruppe), die aus vier Charakteren besteht. Seine Aufgabe: Herausfinden, wohin die letzten Drachen verschwunden sind und die Kraft der Magie wieder ins Leben rufen. Die Magier in der Party werden sich ihre Zaubersprüche sauer verdienen und Stück für Stück lernen müssen. Es gibt auch Teilmissionen. So kann man zum Beispiel eine dicke Belohnung kassieren, wenn man einen König von dem Quälgeist befreit, den ihm ein Zeitgenosse auf den Hals gehext hat.



Drachen mögen's bunt. Wer behauptet da, der ST könne nur 16 Farben gleichzeitig darstellen?



So sieht der Kampf-Bildschirm aus: links die Party, rechts eine feine Schatzkiste

Das Spielfeld hat einen Landkarten-Look à la Ultima. Betritt man bestimmte Felder wie zum Beispiel ein Stadt-Symbol oder einen Dungeon-Eingang, wechselt die Grafik. Gerät man in eine Stadt, kann man hier von Haus zu Haus spazieren. In den Dungeons muß man nicht nur fleißig kämpfen, sondern auch Rätsel lösen. Spätestens hier registriert man dankbar, daß das Programm deutsche Texte auf den Bildschirm bringt.

Die Grafik sieht selbst für ST-Verhältnisse sehr gut aus. Sie ist nicht nur sorgfältig gezeichnet, sondern oft auch animiert. Gerät die Party in einen Kampf mit einer Monstergruppe, wird der Kampfverlauf genau auf dem Bildschirm gezeigt. Läßt der Magier zum Beispiel einen Anti-Monster-Spruch vom Stapel, sieht man wie in einem Trickfilm, wie die Spielfigur erst den Arm hebt und dann aus der hohlen Hand einen Energiestrahl herbeizaubert.



Edle Dungeon-Grafik: Dieser steinerne Mund will ein Rätsel gelöst bekommen

Animation prächtig gepackt

Die zahlreichen Grafiken und Animations-Squenzen schlucken natürlich sehr viel Speicherplatz. Die Programmierer rücken diesem Problem mit ausgeklügelten Packern auf den Leib. Trotzdem wird die ST-Verkaufsversion wahrscheinlich mindestens drei (einseitige) Disketten füllen. Mehr zu diesem vielversprechenden deutschen Rollenspiel im Frühherbst, wenn uns eine fertige Test-Version zur Verfügung stehen wird. (hl)

Mit weißer Weste von der schwarzen Liste

Sensation aus Bonn: Bei drei Computerspielen wurden Indizierungen rückgängig gemacht. Jürgen Goeldner, Geschäftsführer bei Rushware, nimmt zu diesem bislang einmaligem Vorgang in einem Interview Stellung.

Power Play: Herr Goeldner, erstmals wurde bei Computerspielen eine Indizierung rückgängig gemacht. Es handelt sich dabei um Programme, die von Rushware in Deutschland vertrieben wurden. Welche Titel sind es im einzelnen?

Goeldner: Drei Computerspiele sind jetzt nicht mehr indiziert: »Express Raider«, »Silent Service« sowie »Das U-Boot«, die deutsche Version von Silent Service. Entschieden wurde das Ganze am 23. März 1988 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und im Bundesanzeiger Nr. 63 vom 31. März bekanntgemacht.

Power Play: Welche Auswirkungen hat diese Entwicklung für den Spielekäufer?

Goeldner: Das bedeutet, daß jeder, der noch nicht volljährig ist, diese Programme wieder legal erwerben kann. Die Händler dürfen die Produkte wieder normal präsentieren und die Titel dürfen wieder öffentlich beworben und in der Presse genannt werden.

Uns sind durch die Indizierungen enorme Verluste entstanden; Rückrufaktion und der unterbundene freie Verkauf haben uns nicht wenig Geld gekostet. Wir überlegen gerade mit unseren Vertragspartnern, wie wir unsere Schadenersatzansprüche geltend machen können.



Jürgen Goeldner ist Geschäftsführer bei Rushware, einem der führenden Software-Distributoren in Deutschland

Die drei Aufhebungen machen uns Hoffnung in Hinblick auf die Indizierungs-Verfahren gegen Gunship und Destroyer, die wie Silent Service auch nichts anderes als Simulationen sind. Hier kommt es dem Spieler ja nicht darauf an zu wissen, daß in dem Schiff, das er versenkt, Menschen sind. Das ist wie beim Schach, wo man beim Opfern einer Bauern-Spielfigur nicht automatisch daran denkt, daß man einen Bauern umbringt.

Die Entscheidung gibt uns auch Mut, in jeder Hinsicht gegen Entscheidungen der Bundesprüfstelle vorzugehen. Vor allem muß geklärt werden, ob die Bundesprüfstelle gerichtlich überhaupt zuständig ist. Wir zweifeln ihre Zuständigkeit nach wie vor an, da das Gesetz Computer-Software nicht ausdrücklich erwähnt. Von aktiven Medien ist hier überhaupt nicht die Rede, sondern nur von passiven Medien wie zum Beispiel Videos und Zeitschriften. Außerdem sind wir der Meinung, daß die Besetzung der Gremien, die die Spiele-Indizierungen entscheiden, nicht kompetent ist.

Power Play: Rushware strebt ja ähnlich wie bei Kino- und Videofilmen eine freiwillige Selbstkontrolle der Software-Anbieter an. In welchem Stadium ist dieses Projekt im Moment?

Goeldner: Wir sind gerade dabei, eine Satzung zu entwerfen. Wir orientieren uns dabei an der Satzung der ASK, der Automaten-Selbstkontrolle. Wir werden in Zukunft durch Sticker auf der Verpackung dem Einzelhandel empfehlen, bestimmte Programme nicht an Jugendliche zu verkaufen.

Power Play: Wie sind eigentlich die Reaktionen im Ausland auf die Indizierungen in Deutschland?

Goeldner: In englischsprachigen Ländern finden vergleichbare Indizierungen nicht statt. Die Art und Weise der Indizierungen bei uns hat erhebliches Aufsehen in der Branche erregt. Insbesondere für die Indizierung von Simulationen in Deutschland hat man kein Verständnis.

In England ist ein Spiel, das bei uns indiziert ist, sogar auf einer Wohltätigkeits-Kassette des englischen und schottischen Kinderschutzbundes enthalten.

Power Play: Herr Goeldner, wir bedanken uns für dieses Gespräch. (hl)

Starker Joystick für Sega und Nintendo

Endlich gibt es einen robusten und präzisen Joystick für das Sega- und für das Nintendo-Videospiel. Wer von den gewöhnungsbedürftigen Joypads die Nase voll hat, darf sich freuen. Die Firma Dynamics hat ihr Topmodell, den Competition Pro 5000, an diese beiden Systeme angepaßt.

Im Gegensatz zum »normalen« Competition Pro für Computer, befinden sich an der Rückseite des Joysticks zwei weitere Knöpfe. Die insgesamt vier Feuerknöpfe sind bei der Sega- beziehungsweise Nintendo-Version anders belegt. Beim Competition Pro für Sega entsprechen die beiden großen Feuerknöpfe dem Joypad-Button 1 (Start) und die beiden zusätzlichen Taster Joypad-Button 2. Der »Segatition Pro« ist also sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder bestens geeignet. Es gibt keine Probleme beide Feuerknöpfe mit einer Hand – auch gleichzeitig – zu bedienen. Wer beispielsweise »Fantasy Zone II« einmal mit dem Joystick gespielt hat, will ihn nicht mehr missen. Der Competition Pro hat auch gegenüber dem Original-Sega-Joystick viele Vorteile.

Die Nintendo-Version hingegen ist nicht für alle Spiele gleich gut geeignet. Während die beiden großen Feuerknöpfe beim Competition Pro den Buttons A und B des Pads entsprechen, sind die beiden rückseitigen Taster für Select und Start zuständig. Wenn der Joystick nicht fest montiert ist, sind die beiden Feuerknöpfe mit einer Hand recht schwer zu erreichen. Für Spiele wie »Super Mario Bros.«, bei denen man beide Knöpfe oft gleichzeitig drücken muß, ist der Joystick deshalb weniger zu empfehlen. Andererseits spielt sich »Gradius« damit gleich doppelt so gut. Man kommt mit all den Programmen wesentlich besser zurecht, bei denen nur ein Knopf oder der zweite selten gebraucht wird.



Die beiden zusätzlichen Feuerknöpfe fallen auf

Für die Nintendo-Version des Joysticks muß man etwa 70 Mark hinblättern, der Sega-Competition Pro ist dagegen schon für zirka 50 Mark zu haben. (mg)

Die beiden Joysticks werden in Kaufhäusern, im Fachhandel oder im Versand, unter anderem bei CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212, 3387 Vienenburg 1, angeboten.

Hier gibt's die Arcade-Platten aus Japan

Nach unserer Vorstellung der Schallplatte mit Musik von Sega-Spielautomaten in Power Play 3 erreichten uns zahlreiche Anfragen, wo man diesen ungewöhnlichen Soundtrack kaufen könne.

Eigentlich gibt es das ausgefallene Stück nicht in Europa. Ein findiger Versand hat sich deshalb um die Platte bemüht und importiert sie jetzt direkt aus Japan. Wer die fetzigen Spielhallen-Songs von »Afterburner« oder »Alien Syndrome« gerne zu Hause hören will, der soll sich an den CWM-Versand wenden.

Der Preis für die LP beträgt 39 Mark, als Compact Disc kostet der Ohrenschmaus zirka 60 Mark.

In Japan gibt es übrigens noch mehr Schallplatten mit Musik von Spielautomaten. Allein von Sega sind zwei weitere Soundtracks erhältlich. Gerüchteweise soll es auch Platten mit Konami- und Atari-Songs geben. Wenn wir näheres erfahren, werden wir Euch darüber informieren. (mg)

CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212, 3387 Vienenburg 1. Telefon: (05324) 4204

Katakis – Ballern de Luxe

Das mit Spannung erwartete Action-Spiel »Katakis« vom deutschen Softwarehaus Time Warp war zu Redaktionsschluß leider noch nicht ganz fertig. Wir bekamen aber eine neue Demo-Version zu sehen, die bereits ganz schön schneidige Grafik auf den Bildschirm brachte.

In zwölf recht umfangreichen, grafisch völlig unterschiedlichen Levels kämpft sich der Spieler mit seinem Raumschiff durchs harte Weltraum-Leben. Wie bei »Nemesis« wird horizontal gescrollt und es gibt auch ein paar feine Extrawaffen zu ergattern. Besonderes Augenmerk gilt dem Satellit: Der Bursche kann vorne oder hinten an das Raumschiff des Spielers andocken und kräftig mitballern. Man kann ihn aber auch um das Schiff kreisen lassen, wo er selbständig die Aliens aufmischt. So richtig turbulent wird es im Team-Modus, in dem zwei Spieler gleichzeitig ballern können: einer steuert das Raumschiff, ein anderer den Satelliten.

Zu Beginn schießt man sich noch mit einem schmächtigen Standard-Laser durchs Leben. Hält man den Feuerknopf mehrere Sekunden lang gedrückt, sammelt man genug Energie für einen Super-Schuß. Der Haken an der Sache: in diesen Auflad-Sekunden ist Sense mit dem Weiterballern! Aber natürlich kann man sich im Lauf des Spiels auch eine saftige Extra-Bewaffnung zulegen. Darunter werden sich einige besonders nette Alien-Erschrecker befinden wie die Raketen, die sich eine Weile auf dem Bildschirm tummeln und dabei alle Angreifer plätten, die sie berühren. Und solche Feuerkraft wird auch nötig sein, wenn man bei Katakis eine Chance haben will. Programmierer Manfred Trenz will bis zu 30 Sprites gleichzeitig auf den geplagten Spieler loslassen. Außerdem gibt es in jedem Level ein extra-großes Super-Monster, das mit Sicherheit nicht leicht weggeputzt werden kann.

Katakis soll in den nächsten Tagen für den C64 auf Kassette und Diskette erscheinen und 35 bis 50 Mark kosten. Eine Amiga-Version soll folgen, doch für sie steht noch kein Veröffentlichungs-Termin fest. (hl)



Einer der zwölf Katakis-Levels: schicke Grusel-Grafik auf dem C64 ▶

Wasserkraft und Götterdonner

Einen Klassiker von Jules Verne hat sich die französische Softwarefirma Coktel Vision vorgenommen: In »20000 Meilen unter dem Meer« übernimmt der Spieler die Rolle des Professor Aronax. Er wird auf dem U-Boot Nautilus gefangengehalten und muß versuchen, schnell zu fliehen und dabei möglichst viele Informationen über die erstaunliche Technik des Boots mitzunehmen. Aber auch die Action soll nicht zu kurz kommen: Kämpfe mit Kraken und Haifischen sind an Bord der Nautilus an der Tagesordnung.

Das fischige Vergnügen sollen in ein paar Wochen für Atari ST, Amiga sowie MS-DOS-PCs erscheinen und um die 65 Mark kosten. Auf dem Atari soll das Programm in allen Auflösungsstufen laufen. Es wird auch Umsetzungen für C64 und den CPC geben, die dann um die 50 Mark kosten werden.

Ebenfalls in der Mache ist »Indian Mission«, ein Action-Adventure mit 20 kniffligen Screens. Der Spieler tritt hier gegen vier schlechtgelaunte Götter an. Indian Mission erscheint für die gleichen Computertypen wie »20000 Meilen unter dem Meer« und wird etwa genausoviel kosten.

(al)



Kapitän Nemo, der Unterwasser-Bücherwurm: »20000 Meilen unter dem Meer« gibt's sogar eine Bibliothek (ST)

Der Soundchip im Modul

Wer bislang glaubte, daß der Amiga die ultimative Musik-Maschine unter den Computern sei, der wird von Konami eindrucksvoll eines Besseren belehrt. Nachdem bereits in das MSX-Modul »Nemesis II« ein spezieller Soundchip eingebaut wurde (siehe Bericht in Power Play 2), hat Konami nun auch die beiden MSX-Neuheiten »Salamander« und »F1 Spirit« mit diesem kleinen Wunderchip bestückt. Sowohl die Soundeffekte als auch die Musikstücke sind von bestechender Qualität. Kunststück, bei acht (!) Tonkanälen...

Neben dem Ohrenschmaus bieten die beiden neuen Konami-Module für die MSX I- und MSX II-Computer auch viel spielerischen Genuß. Salamander ist die Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten-Hits. Der Nemesis-Nachfolger besticht neben der fantastischen Musik durch einen Zwei-Spieler-Modus (gleichzeitig) und eine farbenfrohe sowie abwechslungsreiche Grafik.

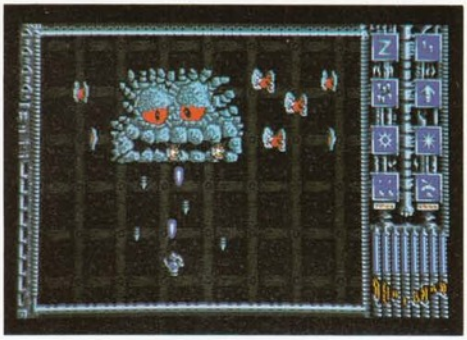
Wer mit Ballerspielen nichts anfangen kann, für den ist vielleicht die zweite Konami-Neuheit interessant. F1 Spirit ist ein recht ungewöhnliches Autorennen. Wer will, kann sich seinen Flitzer selbst zusammenbasteln. Anschließend wird um Punkte gefahren. Rally-, Langstrecken- und Formel-3-Rennen stehen zur Auswahl. Auch hier dürfen zwei Spieler gleichzeitig antreten.

Während Salamander und F1-Spirit sowohl auf MSX I- als auch auf MSX II-Computer laufen, dürfen sich an »Usas« nur die MSX II-Besitzer erfreuen. Das Action-Adventure verblüfft vor allem mit einer wirklich sehenswerten Grafik. Das 128-KByte-Modul ist vollgepackt mit Abwechslung, Extrawaffen und enorm viel Spielwitz. Obwohl man ab und zu etwas nachdenken muß, liegt bei Usas der Schwerpunkt eindeutig bei der Action.

Die je zirka 60 Mark teuren Module gehören zum Besten, was derzeit für die MSX-Computer erhältlich ist. (mg)

Electra läßt seine Aliens los

Ein neues englisches Softwarehaus, das sich auf Spiele für Amiga und Atari ST spezialisiert, stellt sich vor. Sein Name: Electra. Kerniger Titel seines ersten



Tapfere Sternenkrieger legen auch angesichts dieses dicken Weltraum-Brockens nicht den Rückwärtsgang ein. Immer dran denken: »Better dead than Alien«!

Programms: »Better dead than Alien« (»Lieber tot als ein Alien«). So furchtbar ernst darf man die Weltraum-Ballerei nicht nehmen... oder doch? Die schockierende Presse-Mitteilung verspricht »die häßlichsten Lebensformen, die man hoffentlich niemals zu Gesicht bekommen wird« – Gulp!

Weltraumheld Brad Zoom (Namen haben die Leute...) stürzt sich in den Kampf gegen die bösen Weltraum-Buben, um die Zivilisation des bekannten Universums zu retten. 25 Levels lang können bis zu zwei Spieler (gleichzeitig) den Aliens saures geben. Viele feine Extrawaffen sind mit von der Partie. Angerichtet haben diesen Weltraum-Schlamassel Jason Kingsley und John Wodd von Oxford Digital. Von Oxford Digital stammen unter anderem die Computer-Adaptionen von »Trivial Pursuit« sowie das U-Boot-Versteckspiel »Jagd auf Roter Oktober«. Anfang Juni soll »Better dead than Alien« für 69 Mark erhältlich sein.

(hl)

Superscharfes Sega-Bild

Wußten Sie schon, daß der Frosch in »Alex Kidd in Miracle World« eine karierte Hose trägt? Wenn Sie das Sega Master System bislang per Antennen- oder Videokabel mit dem Fernseher beziehungsweise Monitor verbunden haben, dann können Ihnen dieses und auch andere Details gar nicht aufgefallen sein. Das Bild war einfach zu unscharf.

Jeder, der einen Farbmonitor oder Fernseher mit SCART-Anschluß besitzt (bei neuen Geräten fast schon Standard), darf sich freuen. Endlich gibt es ein RGB-Kabel für das Sega-System. Die Bildqualität steht nun der eines Atari STs oder Amigas in nichts mehr nach: Die Farben leuchten und jeder Pixel ist haargenau zu erkennen. Wer diese Bildpracht einmal gesehen hat, will sie nicht mehr missen. Besonders deutlich wird der Unterschied bei Spielen wie »The Ninja« oder »Fantasy Zone I&II«.

Das 3 Meter lange RGB-Kabel ist ein Muß für alle, die einen RGB-tauglichen Bildschirm besitzen. Es kostet 39 Mark. (mg)

CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212, 3387 Vienenburg 1, Telefon: (05324) 4204



Links seht Ihr »Fantasy Zone II«, wie Ihr es auch von zu Hause kennt: Die Farben sind etwas verwaschen. Rechts seht Ihr das gleiche Motiv, nur mit dem Unterschied, daß das Sega-System per RGB-Kabel mit dem Monitor verbunden wurde: ein superscharfes Sega-Bild.

Adventures selber schreiben

Wer schon immer ein Adventure auf seinem ST schreiben wollte, darf auf »STAC« gespannt sein. Der »Atari ST Graphic Adventure Creator«, kurz STAC genannt, ist die erweiterte Version des »Graphic Adventure Creators«, mit dem man schon auf C64, CPC und Spectrum seine eigenen Abenteuer entwerfen konnte. Natürlich wird STAC die die Programmier den erweiterten Speicherplatz des Atari ST nutzen. Man schreibt seine Adventures in einer Art Programmiersprache, die um die 120 Wörter umfaßt. Die Spiele können beliebig groß sein, denn einzelne Teile werden von Diskette nachgeladen. Die Liste der Features, die STAC bieten soll, liest sich wie ein »Adventure-Weihnachts-Wunschzettel«: Man kann drei Spielstände im RAM speichern, Synonyme festlegen, zwischen 40 und 80 Zeichen umschalten, Text in Grafik einblenden und mischen, und Grafiken im Degas- oder Neochrome-Format in das Spiel einbinden. Natürlich kann man in STAC auch Adventures in Deutsch programmieren. Erfreulicherweise laufen die generierten Adventures auch ohne das Hauptprogramm und dürfen ganz umsonst und ohne Papier-Krieg weitergegeben sowie verkauft werden. STAC wird um die 120 Mark kosten; ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest. (al)

Verspielte Japaner

Wer behauptet, Amerika ist das Land der unbegrenzten Möglichkeiten? Im Bereich Videospiele trifft das wohl eher auf Japan zu. So unglaublich es klingt, aber es ist wirklich kein verspäteter Aprilscherz: in Japan gibt es seit einiger Zeit ein Diskettenlaufwerk für das Nintendo-Videospiel.

Während man in Japan für ein Modul umgerechnet zirka 70 Mark zahlt, kostet das gleiche Spiel auf Diskette nur etwa die Hälfte. Das Besondere dabei ist, daß man sich zunächst eine Leerdiskette (eine Spezialdiskette, die nur von Nintendo hergestellt werden darf) für knapp 30 Mark kauft. Mit der Diskette geht man anschließend zu einem der Nintendo-Automaten, die in fast jedem japanischen Software-Shop steht. Nun wird die Diskette in einen Schlitz gesteckt, man wirft zirka fünf Mark ein und sucht sich eines von vielen verfügbaren Spielen aus. Dieses wird auf die Diskette kopiert. Sollte einem das Spiel nicht gefallen, holt man sich für fünf Mark einfach ein anderes Spiel. Die Ladezeiten von Diskette sind übrigens äußerst kurz. Mehr als 10 Sekunden muß man in den seltensten Fällen warten.

Einige Spiele, die in Japan nur auf Diskette lieferbar sind, wird es auch in Deutschland auf Modul geben. Eines der erfolgreichsten Programme ist mit Sicherheit der Nachfolger von »The Legend of Zelda«: »The Adventure of Link« ist in Deutschland für Mitte des Jahres angekündigt. Wiederum sorgt eine Lithium-Batterie dafür, daß man den Spielstand speichern kann. Das Mammut-Action-Adventure wurde gegenüber dem Vorgänger grafisch deutlich aufgepeppt und wartet mit neuen spielerischen Finessen auf. Mehr über diesen Millionen-Seller könnt Ihr in einer der nächsten Power Play-Ausgaben lesen.



Klein aber fein: Die japanische Nintendo-Konsole paßt wunderbar auf das Disketten-Laufwerk

Ebenfalls noch dieses Jahr soll der Nachfolger zum Megahit »Super Mario Bros.« in Deutschland erscheinen. Ob das Spiel mit der Diskettenversion von »Super Mario Bros. 2«, von der unser Bild stammt, identisch ist, steht noch nicht fest. Außer einigen wenigen neuen Extras fällt der hohe Schwierigkeitsgrad des potentiellen Nachfolgers auf. Hier sind wahre Könner gefragt.

Ob »Super Loderunner«, eine aufgemotzte Version des Computerspiel-Klassikers »Loderunner«, in Deutschland veröffentlicht wird, ist noch unklar. Die Wahrscheinlichkeit, daß das Diskettenlaufwerk auch in Deutschland erscheint, ist ziemlich gering. Uns bleibt nur die Hoffnung, daß möglichst viele der tollen Disketten-Spiele in Modulform hier erscheinen.

(Oliver Berther/mg)

Neue Automaten-Umsetzungen von Activision

Activision hat eine Handvoll Lizenzen für Heimcomputer-Versionen bekannter Spielautomaten eingekauft. »Time Scanner« ist ein Super-Flipper mit wechselnden Grafiken, Spielfeldern und jeder Menge Scrolling. Wesentlich kerniger geht es beim legendären »Afterburner« von Sega zu. Diesen Action-Spielautomaten testeten wir in Power Play 2. Activision hat sich hier einiges vorgenommen, denn die aufwendige Automaten-Grafik ist kaum auf Heimcomputer umsetzbar.



Flippern mit Finessen: Der Spielautomat »Time Scanner« wird bald für Heimcomputer umgesetzt

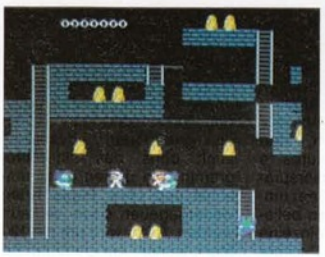
Von Segas »SDI«-Automat gibt es bereits eine Version fürs Master System-Videospiel. Sie heißt »Global Defense« und wurde in Power Play 4 vorgestellt. Weltraum-Action mit einer sehr ungewöhnlichen Steuerung wird geboten. Einer der beliebtesten Baller-Automaten der letzten Zeit ist zweifelsohne »R-Type«, eine kräftige aufgepeppte »Nemesis«-Variante. Den Test des Automaten könnt Ihr in Power Play 3 nachlesen.

Alle vier Automaten-Umsetzungen werden wahrscheinlich nicht vor dem Herbst erscheinen. Für welche Computer-Typen sie im einzelnen veröffentlicht werden, steht noch nicht fest.

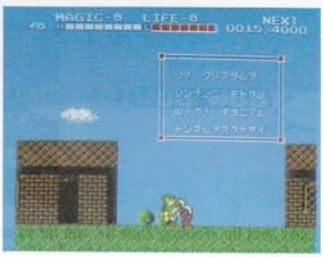
Activison ist nicht nur an der knalligen Automaten-Front aktiv. So übernimmt die Firma ab sofort den Europa-Vertrieb des amerikanischen Softwarehauses Micro Illusions, das vor allem Programme für 16-Bit-Computer veröffentlicht. Der bekannteste Titel der Firma ist das Amiga-Rollenspiel »The Faery Tale Adventure«. Der Nachfolger, »Land of Legends«, wird bald ausgeliefert.

New World Computing ist ein weiteres US-Softwarehaus, dessen Fantasy-Rollenspiel »Might and Magic« von Activison in Europa vertrieben wird. 94 Zaubersprüche, 250 magische Gegenstände und über 200 Monster warten hier auf den Spieler.

(hl)







Im Bild rechts seht Ihr die japanischen Versionen von »Super Loderunner«, »Super Mario Bros. 2« und den heiß ersehnten Zelda-Nachfolger »The Adventure of Link«. Wer kann uns den Text in der Sprechblase übersetzen?

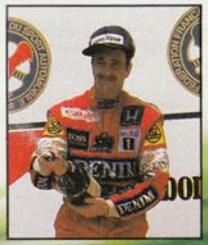
NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

"NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX" ist bereit, Sie und Ihren Computer in ein rasendes Computerabenteuer zu entführen.
Erleben Sie die atemberaubende Geschwindigkeit und den Nervenkitzel der Gefahr.
Dieses Spiel ist die erste Simulation, die wiedergeben kann, welche enormen Fortschritte bis heute im Design und in der Technologie im Autorennsport erzielt worden sind.

Außerdem bietet dieses Spiel auch dem unerfahrenen Fahrer eine hervorragende Möglichkeit, sich mit unglaublicher Turbo-Geschwindigkeit in die Kurven zu legen, nicht an den enormen Spritverbrauch zu denken, den Geruch des Reifengummis zu riechen und der Linienführung der Piste zu folgen.
Auf jeden Fall haben hier alle die Chance, auf den berühmtesten Pisten der Welt um wertvolle Weltcup-Punkte zu fahren.
Alle die es schon kennen, wie auch alle die dieses Gefühl noch kennenlernen wollen.

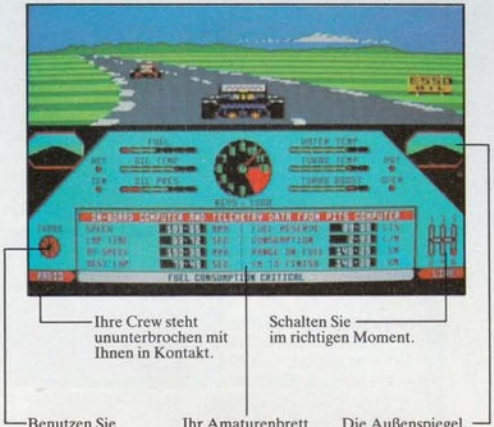
Die roten Lampen leuchten auf – *Sie legen den Gang ein.*
Die Maschinen röhren – *Der Druck auf das Gaspedal verstärkt sich.*
Die Menge tobt, als die Lampen auf grün schalten.
900 PS werden plötzlich freigesetzt und Ihre Williams legt sich in die erste Kurve.
Vor Ihnen liegen 31 Wochen der spektakulärsten und aufregensten sportlichen Meisterschaft.

(Technische Beratung – Nigel Mansell, Peter Windsor, Williams Grand Prix Engineering Ltd.)



Nigel Mansell feiert seinen Sieg.

Die Hälfte haben Sie geschafft, und noch liegen Sie an zweiter Stelle hinter Ihrem ärgsten Rivalen – nur 0,8 Sekunden.





martech

Martech ist das eingetragene Firmenzeichen der Martech Games Ltd,
Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE.
Phone: (0323) 768456 Telex: 878373 Martec G

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER

ERHÄLTLICH FÜR

Commodore 64/128	Kassette/Disk
Schneider	Kassette/Disk
Spectrum	Kassette
Spectrum +3	Disk

IN KÜRZE ERHÄLTLICH FÜR

Atari ST	Disk
Amiga	Disk

Steiner

HITPARADEN

Die Leserhitparade wird ab dieser Ausgabe erweitert: Neben den Gesamt-Top-20 präsentieren wir Euch extra die jeweils fünf beliebtesten Titel für C64, Amiga, Atari ST und die Videospiel-Konsolen. Die Titel, die in diesen Spezial-Hitlisten vorkommen, gelten natürlich auch bei den Gesamt-Top-20. Aus Platzgründen mußten wir die »Hits der Redaktion« opfern. Schreibt uns doch mal, was Ihr von dieser Neuerung haltet.

Um bei der Leser-Hitparade mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Gebt bitte außerdem an, welchen Computer (oder welches Videospiel) Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk besitzt (bei Videospiel-Konsolen und »Disk-only«-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten an die nebenstehende Adresse. (hl)

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Matthias Berg, Ingelheim
Torsten Berger, Gengenbach
Dietmar Hackl, Ismaning
Robert Judl, Piding
Andrea Lorson, Wadgassen
Alexander Moser, Biberach
Thomas Rauhut, Freiburg
Hilda Richter, Dannenberg
Michael Ritter, Einbeck
Thomas Sontag, Koblenz
Jörg Syberg, Rees
C64-Computerclub, Frechen

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Leser-Hitparade

1. (1) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)



Unverwüstlich: »California Games« sicherte sich erneut den 1. Platz bei der Leser-Hitparade

2. (4) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
3. (3) **Pirates** (Microprose)
4. (2) **Wizball** (Ocean)
5. (10) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape/Databyte)
6. (13) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
7. (5) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
8. (-) **Combat School** (Ocean)
9. (14) **Bubble Bobble** (Firebird)
10. (8) **The Last Ninja** (System 3)
11. (7) **Gunship** (Microprose)
12. (9) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
13. (6) **World Games** (Epyx/U.S. Gold)
14. (-) **Great Giana Sisters** (Rainbow Arts)
15. (-) **Platoon** (Ocean)
16. (11) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
17. (-) **Skate or die** (Electronic Arts)
18. (-) **To be on top** (Rainbow Arts)
19. (-) **Street Sports Basketball** (Epyx/U.S. Gold)
20. (-) **Western Games** (Magic Bytes)

Top 15 England

1. (-) **Ghostbusters** (Ricochet/Mastertronic)
2. (-) **Predator** (Activision)
3. (-) **Steve Davis Snooker** (Blue Ribbon)
4. (4) **Kikstart 2** (Mastertronic)
5. (10) **Way of the Exploding Fist** (Ricochet/Mastertronic)
6. (5) **Soccer Boss** (Alternative)
7. (-) **Platoon** (Ocean)
8. (-) **Trap Door** (Alternative)
9. (14) **BMX Simulator** (Code Masters)
10. (2) **Grand Prix Simulator** (Code Masters)
11. (1) **Out Run** (U.S. Gold)
12. (-) **Dizzy** (Code Masters)
13. (8) **Fruit Machine Simulator** (Code Masters)
14. (-) **Popeye** (Alternative)
15. (15) **Joe Blade** (Players)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga:

1. The Bard's Tale
2. Defender of the Crown
3. Test Drive
4. Terrorpods
5. Garrison

Atari ST:

1. Bubble Bobble
2. Dungeon Master
3. Wizball
4. Star Trek
5. Super Sprint

C 64/128

1. Maniac Mansion
2. California Games
3. Pirates
4. Wizball
5. Superstar Ice Hockey

Videospiele:

1. Alex Kidd in Miracle World
2. Out Run
3. Fantasy Zone II
4. Afterburner
5. Zillion

Top 15 U.S.A.

1. (4) **Gauntlet** (Mindscape)
2. (1) **California Games** (Epyx)
3. (2) **Test Drive** (Accolade)
4. (10) **Paperboy** (Mindscape)
5. (7) **Mini-Putt** (Accolade)
6. (-) **Spy vs Spy III** (Epyx)
7. (3) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
8. (-) **Sherlock – Riddle of the Crown Jewels** (Infocom)
9. (5) **Skate or die** (Electronic Arts)
10. (-) **Leisure Suit Larry** (Sierra)
11. (-) **Chuck Yeager's AFT** (Electronic Arts)
12. (8) **Gunship** (Micropose)
13. (9) **Street Sports Basketball** (Epyx)
14. (-) **Police Quest** (Sierra)
15. (12) **Beyond Zork** (Infocom)

6-Pak Vol.3

Elite legt eine Spiele-Sammlung mit großen Namen vor: Auf »6-Pak Vol. 3« sind Umsetzungen von Spielautomaten und Kino-Filmen enthalten.

6-Pak Vol. 3 (Dragon's Lair, Enduro Racer, Escape from Singe's Castle, Ghosts'n Goblins, Paperboy, The living Daylights)

C64, CPC, Spectrum
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) • Elite Systems

Für jedes der sechs Programme auf dieser Compilation mußte man vor einem Jahr soviel hinblättern, wie das komplette halbe Dutzend jetzt kostet. Frei nach dem Motto »Kauf sechs für den Preis von einem« legt Elite Systems mit »6-Pak Vol. 3« seine jüngste Compilation vor.



Jetzt schon auf einer Spiele-Sammlung enthalten: das Programm zum Bond-Film »The living Daylights« (»Der Hauch des Todes«) (C64)

Fünf der sechs Titel sind Umsetzungen von Spielautomaten. Die Adaptionen von »Paperboy« beherrschten fast ein Jahr lang die britischen Software-Charts. Warum, habe ich nie verstanden. Paperboy ist ein netter Geschicklichkeits-Test, der aber kaum länger als eine halbe Stunde für Unterhaltung sorgt. Wesentlich mehr Spannung verspricht das Action-Spiel »Ghosts'n Goblins«, das vor allem auf dem C64 sehr gut gelungen ist.

»Dragon's Lair« und dessen Nachfolger »Escape from Singe's Castle« basieren beide auf dem legendären Dragon's Lair-Spielautomaten, der vor ein paar Jahren mit seiner Bildplatten-Grafik für Aufsehen sorgte. In unserer Redaktion konnte sich niemand so recht für die beiden Titel begeistern, aber wer super-schwere Geschicklichkeits-Spiele schätzt, wird darüber womöglich anders denken.

Zwiespältig muß auch »Enduro Racer« beurteilt werden. Auf Spectrum und CPC macht dieses Motorrad-Rennen eine gute, beim C64 eine allenfalls mäßige Figur. Solides spielerisches Mittelmaß bietet schließlich »The living Daylights«, das Action-Spiel zum gleichnamigen James-Bond-Film.

Den Fans von Action- und Geschicklichkeits-Spielen bietet »6-Pak Vol. 3« eine ganz ordentliche Mischung. Außer Ghosts'n Goblins (C 64) und Enduro Racer (CPC und Spectrum) sind jedoch keine Spitzentitel auf ihr enthalten. Als Fazit springt deshalb »noch empfehlenswert« heraus.

(hl)

Computer Service
Michael & Joachim Maier GbR
Postfach 1304
7913 Senden / Iller
Tel.: 07307/6230

AMIGA 500/1000/2000	
BONE CRUNCHER	39,—
PORTS OF CALL	69,—
OBLITERATOR	59,—
PINK PANTHER	59,—
JINXTER	69,—
THE BARD'S TALE	79,—
HELLOWOON	59,—
FAMILIE FEUERSTEIN	59,—

520/1040	
JINXTER	69,—
MICRODEAL ST. SOCCER	59,—
PINK PANTHER	59,—
DUNGEON MASTER	69,—
GUN SHIP	69,—
OBLITERATOR	59,—
RETURN TO GENESIS	59,90

SCHNEIDER CPC		
ATF	K 29,90	D 44,90
CYBERNOID	K 29,90	D 44,90
CALIFORNIA GAMES	K 29,90	D 44,90
PRESTIGE COLLECTION	K 32,90	D 49,90
ARCADE FORCE FOUR	K 32,90	D 59,—

C64		
TARGET RENEGADE	K 29,90	D 44,90
CARD SHARKS		D 44,90
TOP TEN COLLECTION	K 34,90	D 37,90
ATF	K 27,90	D 39,90
ARCADE FORCE FOUR	K 34,90	D 49,—
GIANA SISTERS	K 37,90	D 44,90
PREDATOR	K 32,90	D 39,90
CYBERNOID	K 32,90	D 44,90
THE TRAIN	K 32,90	D 44,90
RIMRUNNER	K 27,90	D 39,90

KATALOG/PREISLISTE NUR GEGEN JE 0,80 IN BRIEFMARKEN (SYSTEM ANGEBEN)
VERSAND: BIS 150,— VORAUSKASSE 3,50 NACHNAHME 6,— AB 150,— FREI
ACHTUNG: IRRTÜMER, PREISÄNDERUNGEN UND STREICHUNGEN BLEIBEN VORBEHALTEN
BESUCHEN SIE UNSER GESCHÄFTSLOKAL IN SENDEN, HAYDNSTR. 2

MAGIC COMPUTER und TELESPIELE, VISITENKARTEN
Verkauf — Versand
Trierer Str. 110 · 8500 Nürnberg 50 · Tel. 0911/48871
Geschäftszeit Laden: Mo–Fr 15–18 Uhr, Sa 10–14 Uhr

Bestellungen telefonisch oder schriftlich; Versand per Post, wenn möglich als Brief (1–2 Tage Laufzeit); Zahlung innerhalb 3 Tagen **nach Erhalt der Ware** per Scheck oder Überweisung; Porto: DM 2,50 pro Bestellung.

Achtung: Wir bemühen uns in unseren Listen nur Artikel anzubeiten, die wirklich lieferbar sind. Andere Artikel sind mit -"- gekennzeichnet. Neuheiten erhalten wir von allen Großhändlern fast täglich (telefonisch zu den Ladenzeiten erfragbar).

Wir führen, was das Herz begehrt, z.B.:

SCHNEIDER : VON ACADEMY – ZYNAPS
AMIGA : VON ADVENTURE CONSTRUCTION SET – ZORK II
C64 : VON ACE II – ZYNAPS
C16/Plus 4 : VON ACE – ZOLYX
ATARI ST : VON ADDICTA BALL – ZORK 1
ATARI XL : VON ACE OF ACES – ZORK III
PC : VON 3D HELICOPTER – ZOMBI

Interfunk FACHGESCHÄFT
RADIO WEISS
COM PLAY
Hohenzollernring 29 · 5000 Köln 1
Telefon 02 21/25 24 57



Strategisch auf der Höhe?!

Carrier Force ★ Warship ★ Rebel Carge ★ U.S.A.A.F. ★ Battle of Antietan ★ Battle Cruiser ★ Panzer Grenadier ★ Gettysburg ★ Mech Brigade ★ Kampfgruppe ★ Norway 85 ★ War Game Konstr. Set ★ Shilo ★ Battalion Commander ★ B-24 ★ Roadwar Europe ★ Roadwar 2000 ★ War in the South Pacific ★ Sorcerer Lord ★ Pegasus Bridge ★ Russia Great War ★ War Russia ★ Analen der Römer ★ Lords of Conquest ★ Conquest ★ Computer Baseball ★ Field of Fire ★ NATO Commander ★ Broadsides ★ Balance of Power ★ Ogre ★ Conflict in Vietnam ★ Battle of Britain ★ NAM ★ Colonial Conquest ★ War in Russia ★

Diplomatische Anfragen erlaubt.
Riskant preiswert!

Seit dem »Hobbit« hat sich viel getan. Abenteuerspiele präsentieren sich mit Maussteuerung, Sprachausgabe, imposanten Textmengen und exzellenten Bildern. Wie sieht die Zukunft der Adventures aus?

ADVENTURE



QUO VADIS A

Adventures lassen sich am ehesten mit Büchern vergleichen – nur daß Sie in diesem Buch die Hauptrolle spielen. Sie beeinflussen den weiteren Handlungsablauf. Damit man nicht sinnlos in der Gegend herumläuft, sind logische Rätsel in der Geschichte versteckt. Man muß sie lösen, um weiterzukommen und das Ende der Geschichte zu erreichen. Stellt man sich zu unbeholfen an, nimmt die Geschichte ein unfreiwilliges Ende – Sie sterben eines natürlichen Abenteurer-Todes.

Dieses Genre ist für einige Spieler ein Greuel. Adventures sind nichts für Leute, die schnell eine Runde entspannt ballern wollen. Man braucht viel Zeit, Geduld und Grips; muß Karten zeichnen, tüfteln und grübeln. Bis zur endgültigen Lösung können Wochen vergehen. Mit Joysticks hantieren oder sich mit Sprite-Kollisionen herumärgern – das überlassen Adventure-Spieler dafür lieber anderen.

In den letzten Jahren hat sich vieles in diesem Genre verändert. Beispielsweise geht der Trend zu Adventures, die mit einer grafischen Benutzeroberfläche (Fenstertechnik) ausgestattet sind. Will man einen Gegenstand nehmen, packt man ihn einfach mit dem Mauszeiger und schiebt in sein »Inventoryfenster«. Um ihn zu untersuchen, klickt man ihn zweimal an. Die Tastatur wird nur noch benutzt, um komplexe Kommandos einzugeben. Das erleichtert dem Spieler Tipparbeit und Ärger mit dem Parser. Parade-Beispiele sind »Dej Vu« oder »Shadowgate« von Mindscape, bei denen kein einziges Wort mehr getippt werden muß. In den Genuß solchen Komforts kommt man inzwischen bei fast allen Computertypen, vorzugsweise aber auf dem Atari ST, Amiga und dem C64.

Der Speicherplatz eines Computers spielt eine große Rolle bei Adventures. Mußte man früher noch den Text, Parser und Bilder in knappe 64 KByte pressen, um Ladezeiten möglichst kurz zu halten, können sich die Programmierer jetzt an den größeren Computern austoben. Die Adventures werden umfangreicher, die Bilder detaillierter und farbenprächtiger und das Spiel versteht mehr Eingaben. Vor allem werden durch größeren Speicherplatz die lästigen Diskettenzugriffe stark eingeschränkt.

Der Rollenspiel-Boom, ausgelöst durch »The Bard's Tale«, ist natürlich nicht spurlos an dem Genre vorübergegangen. In »Beyond Zork« stellt der Spieler einen Charakter zusammen, bevor er ihn auf die Fantasy-Welt losläßt. Jeder Charakter reagiert unterschiedlich auf seine Adventure-Umwelt: Ein kräftiger kann gut Hindernisse aus der Welt räumen, tut sich aber dafür beim Denken schwer.

Adventures von heute lassen sich auch hören. Vor allem der Amiga wird hier ausgereizt. So kann man bei der Amiga-Version von »Guild of Thieves« den Text sprechen lassen. »Jinxter« auf dem Amiga hat eine Titelmusik und die neueren Adventures von Infocom bringen bei Atari ST und Amiga digitalisierte Soundeffekte während des Spiels.

Wer versucht, ein Adventure zu schreiben, wird schnell merken, daß man ungeheuer viel Zeit und Ideen braucht. Action- oder Geschicklichkeits-Spiele sind vergleichbar schnell zu programmieren und müssen auch keine derart intensive Testphase durchlaufen. Softwarefirmen, die sich allein auf Adventures spezialisiert haben, sind deshalb rar geworden.

Momentan rangeln sich Magnetic Scrolls und Infocom um die Spitzenposition. Magnetic Scrolls ist eine kleine Gruppe Londoner Adventurefreaks. Jedes ihrer Adventures hat einen exzellenten Parser und sehr schöne Grafiken.

Infocom ist ein amerikanisches Softwarehaus, das seit dem Beginn der Computerära Textadventures programmiert. Sie setzen auf ihre originellen Geschichten, neue Konzepte (eine Mischung aus Rollenspiel und Abenteuerspiel) und das Flair ihrer Adventures. Technisch haben beide klar die Nase vorn.

Man kann sicher sein, daß man den Kauf eines Spiels dieser beiden Firmen nicht bereuen wird: Bei beiden sind die Parser exzellent, der Wortschatz riesig und die Geschichten interessant und spritzig.



DVENTURE?

Ein weiteres reinrassiges Adventure-Programmierteam ist Level 9. Sie brachten mit »Knight Orc« ein solides Spiel mit einer ungewöhnlichen Idee heraus: Sie sind nicht der Held, sondern ein mieser Orc. Markenzeichen von Level 9 ist es, daß die Adventures in drei Teile gestückelt sind, die man hintereinander lösen muß. Für alle, die keine Diskettenstation besitzen, sind die Adventures von Level 9 ideal. Sie packen mit raffinierten Methoden viel Texte und Bilder in den Speicher, ohne daß nachgeladen werden muß.

Sierra-Programme sind vor allem im MS-DOS-Bereich sehr verbreitet. In vielen Büros (in denen die PCs ja meistens stehen) soll schon so mancher Abteilungsleiter bei »King's Quest« erwischt worden sein. In diesen Adventures steuern Sie eine kleine, animierte Spielfigur über den Bildschirm. Sie greifen nur in die Tasten, wenn Sie etwas spezielles versuchen wollen. Sierra-Adventures sind meist leicht zu spielen und ein guter Einstieg in das Genre.

Problematisch ist es immer noch um die deutschen Adventures bestellt. Der Aufbau der deutschen Sprache ist im Vergleich zu Englisch komplexer und birgt sehr viele Ausnahmen. Eines der ersten deutschen Adventures, die eine annehmbare Qualität erreichten, war »Hellowoon«. Den Test des Nachfolgers »Ooze« findet ihr in dieser Ausgabe. Wer kein Englisch versteht und aufs Abenteuerspielen nicht verzichten will, sollte sich unbedingt »Maniac Mansion« besorgen, von dem es eine komplette deutsche Version gibt.



»Jinxter« von Magnetic Scrolls ist ein typisches Grafikadventure bester Qualität

Momentan findet eine Konzentration auf dem Adventure-Markt statt: Es erscheinen zwar immer weniger Adventures, aber sie werden immer anspruchsvoller, raffinierter und komfortabler. In den vollen Adventure-Genuß kommt man mit einen 16-Bit-Computer, vorzugsweise Amiga oder Atari ST mit Farbmonitor. Auf den 8-Bit-Computern erscheinen zwar auch die meisten »großen« Adventures, aber in abgespeckten Versionen. Man muß mit längeren Ladezeiten, weniger Komfort und eingeschränkter Grafik rechnen.

Es gibt Adventures, die man einfach kennen muß. Die Adventure-Fans unserer Redaktion haben sich zusammengesetzt und nach langer Auswahl und hitzigen Diskussionen die wichtigsten herausgepickt. Bei dieser Auswahl haben wir keinen Wert auf Vollständigkeit, sondern auf Originalität, Spielwitz und Qualität gelegt. Spiele, die mit einem Sternchen versehen sind, sind schon etwas älter und häufig vergriffen. Man sollte sich aber nicht entmutigen lassen. Manche Versandhändler haben von solchen Oldies immer noch Restbestände auf Lager.

Asylum (•)

Pech für Sie: Sie werden in ein Krankenhaus verlegt, in dem sich nur verrückte Adventure-Spieler tummeln (soweit kann es kommen...). Von Ihnen wird eigentlich nur erwartet, daß Sie das Gebäude verlassen, was sich aber aufgrund der sechseckigen (!) Labyrinthe und der verschrobenen Abenteurer als nicht einfach herausstellt. Um aus diesem Labyrinth herauszukommen, braucht man neben einem unerschütterlichen Orientierungssinn mehrere Packungen Bleistifte zum Kartenzeichnen und eine gehörige Portion Fantasie.

(Apple II, Atari XL/XE, C64)



Bei »Borrowed Time« benötigt man die Benutzeroberfläche zum Adventurelösen

Borrowed Time

USA 1932: In Ihrem Büro klingelt das Telefon. Eine wenig vertrauenserweckende Stimme verkündet: »Sam, du bist ein toter Mann.« – Klick. Da Sie Privatdetektiv sind, nehmen sie solche Anrufe sehr ernst. Und schon geht's los: Auf der Straße will ihnen jemand das Licht mit einer 38er auspusten. Können Sie fliehen und den Auftraggeber der Killer finden? Und vor allem sein Motiv?

Borrowed Time ist ein Grafik-Adventure im Stil der Philip Marlowe-Krimis.

(Amiga, Apple II, Atari ST, C64)

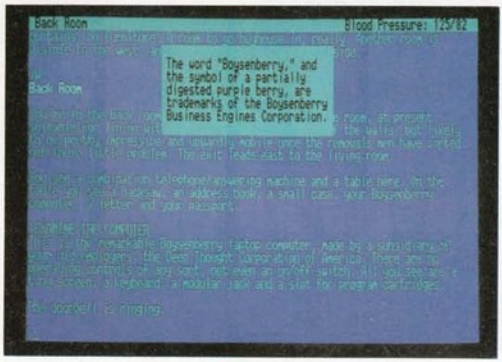
Bureaucracy

Sie brauchen gar nicht weiterzulesen, bevor Sie nicht das Formular DIE-C 8/3/666/a))Öc ausgefüllt haben – als Fingerübung, sozusagen. Denn Sie stoßen auf das mächtigste Monster, das in der realen Welt sein Unwesen treibt: die Bürokratie. Sie füllen sich durch einen Berg Formulare, beantworten sinnlose Fragen und ärgern sich an Bankschaltern langsam zum Herzinfarkt durch. Ziel ist es, vor dem Urlaub seiner Bank klar zu machen, wo sie die Scheckkarte hinschicken soll. In diesem Alltagshorror von Douglas Adams und dem Infocom-Team begegnen Ihnen all die Alpträume, auf die Sie schon Jahre gewartet haben. Das Adventure ist nicht sehr schwer, aber äußerst bürokratisch.

(Apple II, Amiga, Atari ST, C128, MS-DOS, Macintosh)

Dallas Quest (•)

Noch ein Klassiker: Jetzt haben Sie endlich die Chance, aktiv in der Lieblings-Seifenoper mitzuwirken. (Ein »Denver Quest« ist leider nie erschienen.) Neben den netten Familienmitgliedern wie J.R. oder Sue Ellen begegnen ihnen noch einige haarsträubende Abenteuer, die allerdings nicht allzuschwer zu lösen sind. Für Einsteiger mit ein we-



Textadventure à la Infocom: nervenzerfetzende Formularausfüllerei in »Bureaucracy«

Happy-Computer im Überblick



Diese Happy-Computer-Ausgaben bekommen Sie noch bei Markt&Technik für jeweils 6,50 DM.

Tragen Sie die Nummer der gewünschten Ausgabe (z.B. 01/88) in den Bestellabschnitt der Zahlkarte nach Seite 54 ein.

3/85: Rund um Datenfernübertragung Listing: Magic Painter für Atari	**6/87:** Fantastische Fractals / Recycling: Ein Schrottplatz für Computer und Peripherie Von der Idee zum Bild: So entsteht ein Kunstwerk
4/85: Modelleisenbahn-Steuerung mit dem Computer / Test: Commodore-Floppy am Spectrum	**7/87:** Massenspeicher: 10000 Programme auf einer CD / Schwerpunkt: Rund um Atari Test: Schachmatt mit dem Mephisto
5/85: Alles über Monitore Construction Sets unter der Lupe	**8/87:** MIDI: Grundlagen, Software, Synthesizer Listing des Monats: Quadranoid Star-Net: Happy-Brettspiel zum Raustrennen
8/85: Großer Schwerpunkt Massenspeicher Listing: Grafik-Compiler für den C64	**9/87:** DFÜ: Spiele per Telefon Recht: Diskussion zum Thema Raubkopierer Spectrum: Basic-Compiler zum Abtippen
11/85: Vergleich: Klangfähigkeiten der Heimcomputer / Steuern und Regeln mit dem Computer	**10/87:** Atari ST: Grafik- u. Animationsprogramme Test: Nintendo-Spielkonsole und Software Vergleichstest: Amiga, Atari ST, MS-DOS
12/85: Kaufberatung: Heimcomputer C64-Grafik für Einsteiger	**2/88:** Umweltschutz & Computer »Quadromania« zum Abtippen für alle Computer Thema Datenfernübertragung: Btx und Datex P
6/86: Hardware: Die Top-Ten der Matrixdrucker / Software: Die besten Druckprogramme, Listing des Monats: Tron Construction Set	**3/88:** Hacker, Crasher, Datendiebe Preiswerte PCs für Heimanwender im Test C64-Programme auf dem Amiga
8/86: Übersicht: Sportspiele für Heimcomputer Schwerpunkt: Rund um Commodore / Tips & Tricks für Hardware-Basteleien	**4/88:** Computer-Trends '88 / Archimedes 310 im Test / Computer-Utopien / Grafik, Gnome, Galaxien
10/86: Premiere: Der Schneider-PC im Test Grafik: Hardware, Software, Kaufberatung, Heimanwendungen, Textverarbeitung, Dateiverwaltung	**5/88:** Viren-Abwehr / Computer aided Crime Die neun Leben des C64 Computersimulation: Crash-Tests
11/86: Vergleichstest: Heimcomputer auf einen Blick / DFÜ: Mit Datex-P rund um die Welt Entscheidungshilfe: Hard- und Software	**6/88:** Alles für die Gesundheit: Fix mit Bit Die schnellen Computer von morgen Verkehrsleitsysteme / Thema: Atari
12/86: Joysticks: Großer Vergleichstest Hardware: So arbeiten Laser- und Matrixdrucker KI: Lisp und Prolog für den Schneider CPC	
1/87: Prozessoren: So »denkt« ein Computer Digitalisierung: Bild und Ton im RAM Bauanleitung: Computer-Stereo-Verstärker	

Happy-Computer Sonderhefte im Überblick

Die »Happy-Computer«-Sonderhefte bieten Ihnen die Top-Themen zu Ihrem Computer: Spiele, Hardware, Programmieren, Anwendungen und vieles mehr.

Bestellen Sie bitte die gewünschten Sonderhefte zum Preis von jeweils 14,– DM mit der Zahlkarte nach Seite 54.

Atari XE/XL, Sindair, Spectrum



SONDERHEFT 0002: ATARI 1
Hardware-Tests: Floppy-Speeder / Turbo Basic zum Abtippen



SONDERHEFT 0020: ATARI XL
Grundlagen Grafik-Programmierung / Dokumentation: Alles über den XL



SONDERHEFT 9902: SPECTRUM
Großer Maschinensprache-Kurs / viele Spiele- und Anwendungslistings



SONDERHEFT 9901: SINCLAIR
Utilities für den ZX81 / Bauanleitung: Spectrum-Centronics-Interface

Schneider-CPC



SONDERHEFT 9903: SCHNEIDER 1
Alle Schneider-Computer im Vergleich / Grafik- und Soundprogrammierung



SONDERHEFT 0001: SCHNEIDER 2
RS 232 Schnittstelle im Selbstbau / 3-D-Grundlagen / Listing: Maschinensprache-Monitor



SONDERHEFT 0004: SCHNEIDER 3
Basic für Einsteiger und Fortgeschrittene / Programmierkurs CP/M



SONDERHEFT 0007: SCHNEIDER 4
60 Seiten Listings / Alles über den Joyce / Kaufberatung: Diskettenlaufwerke



SONDERHEFT 0010: SCHNEIDER 5
Bastelei: Multifunktionskarte im Selbstbau / großer Maschinensprache-Kurs



SONDERHEFT 0013: SCHNEIDER 6
Einführung in MS-DOS / Vergleichstest: Textverarbeitung für den CPC



SONDERHEFT 0016: SCHNEIDER 7
Giga-CAD am CPC / Tuning am CPC 464

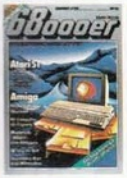


SONDERHEFT 0018: SCHNEIDER 8
EPROMer / Programmiersprachen

Atari ST, Amiga, Macintosh, QL



SONDERHEFT 0003: 68000er 1
Vergleichstabelle: alle 68000-Computer / Einführung in GEM und C



SONDERHEFT 0006: 68000er 2
Programmiersprachen für den Atari ST / Umfassende Amiga-Software-Übersicht



SONDERHEFT 0009: 68000er 3
Video-Digitizer: Bilder aus Bits und Bytes / Der Atari ST als Tonstudio



SONDERHEFT 0012: 68000er 4
Alle Malprogramme auf einen Blick / Golem: Programmier-Projekt für den Atari ST



SONDERHEFT 0019: ST-MAGAZIN
Infos für Umsteiger Assembler



SONDERHEFT 0022: ST-MAGAZIN
Kurse/ST-verständlich Spieleslistings



SONDERHEFT 0023: ST-MAGAZIN
Neue Perspektiven in der Bildverarbeitung / 1st Word komfortabler machen / Simulationen

Programmiersprachen



SONDERHEFT 0005: PROGRAMMIER-SPRACHEN
Listings: Forth- und Pilot-Interpreter / Kurse: C, Pascal, Forth

Hobby, Spiele



SONDERHEFT 0008: COMPUTER ALS HOBBY
Heimcomputer-Übersicht: Hardware, Software, Listings zum Abtippen



SONDERHEFT 0011: SPIELE-TESTS
Die Knüller des Jahres '86 / Spiele-Tips / Tests: Grafik- und Musik-Software



SONDERHEFT 0017: SPIELE-TESTS
Programme unter der Lupe / Spiele per DFÜ / Rückkehr der Video-Spiele



SONDERHEFT 0021: SPIELE-TESTS
Brandaktuelle Spiele-Tests / Hallo Freaks: Spiele-Tips für Insider

Software/Hardware



SONDERHEFT 0014: SOFTWARE-TESTHEFT
Grafik, Musik, Textverarbeitung, Datenverwaltung, Programmiersprachen u.v.m.



SONDERHEFT 0015: HARDWARE-TESTHEFT
Computer, Monitore, Drucker, Massenspeicher, Eingabegeräte, Akustikkoppler und...

nig Fernseh-Vorbildung gut geeignet.

(Atari XL/XE, C64)

Deadline:

Deadline ist ein Textadventure im Agatha Christie-Stil und neben »Borrowed Time« wohl der einzige ernstzunehmende Software-Krimi.

Mr. Marshall Robner ist tot. Man fand ihn heute morgen zusammengekrümmt und bereits erstarrt am Boden seines Arbeitszimmers. Der Arzt stellte Tod durch eine Überdosis Medikamente fest. Nichts deutet auf einen gewaltsames Eingreifen, aber auch nichts auf einen Selbstmord hin. Das ist genug, um Ihnen einiges suspekt erscheinen zu lassen.

Er hinterläßt neben seiner Frau einen mißratenen Sohn, ein riesiges Vermögen, eine leicht desolate Firma und einen sehr gepflegten Garten. War es Selbstmord? Oder doch Mord? Ist der Gärtner wirklich in den Fall verwickelt? Der Fall ist extrem schwer zu lösen: Derrick hätte sich die Zähne ausgebissen.

(Apple II, Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, C64, MS-DOS, Macintosh)

Guild of Thieves

Ein Mann, ein Dieb: Sie haben einen Tag Zeit, um sich als würdiges Mitglied der Diebesgilde verdient zu machen. Dazu müssen Sie eine kleine Insel nach Strich und Faden ausplündern. Daß das nicht ganz einfach wird, dürfte sich bei Magnetic Scrolls wohl von selbst verstehen. Neben einer klassischen Adventure-Handlung und einem Edel-Parser bietet Guild of Thieves auch 30 exzellente Grafiken, die von englischen Künstlern gemalt wurden.

(Apple II, Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, CPC 6128, C64, MS-DOS, Macintosh)

The Hitchhikers Guide to the Galaxy

Ganz ehrlich: Wer den »Hitchhiker« nicht kennt, hat noch kein Adventure gespielt. Sie machen unfreiwillig eine Reise durch Zeit, Raum, Form und ähnlich unwichtige Dinge. Sie begegnen achtbaren Dingen wie Babelfischen, vogonischer Poesie, denkenden Türen und kommen sogar in den Genuß unechten Tees.

Das Programm ist tückisch, verschlagen und hinterhältig; an manchen Stellen lügt es den Spieler an. Auch hier ist man ein wenig besser dran, wenn man das gleichnamige Buch von Douglas Adams kennt (oder wissen Sie, was ein Babelfisch ist?) Keine Panik und vergessen Sie ihr Handtuch nicht!

(Apple II, Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, C64, S-DOS, Macintosh)

The Hobbit (•)

Ein Klassiker unter den Adventures. Der Hobbit hat schon einige Jahre auf dem Buckel, kann es wegen seiner soliden Machart noch mit neuen Adventures aufnehmen. Sie schlüpfen in die Rolle von Bilbo Beutlin, dem Hobbit und müssen sich durch eine Welt voller Gefahren retten. Man sollte das Buch von Tolkien kennen, ansonsten hängt man schnell fest.

(C64, MSX, Spectrum)



Der Renner »Maniac Mansion« ist eines der wenigen Adventures die auch in Deutsch erschienen sind

Hollywood Hijinx

Ihre exzentrische Tante Hildy starb allein, aber sehr reich in Hollywood. Als Ihr Neffe haben Sie 24 Stunden Zeit, um zehn Schätze zu finden, die in dem Anwesen versteckt sind.

»Hollywood Hijinx« ist eine spritzige Schatzsuche mit dem Flair der alten amerikanischen B-Movies. Wer oft ins Kino geht, wird viel zu lachen haben. Eine logische und nicht zu schwere Schatzsuche mit viel Esprit, die vor allem Genre-Einsteigern viel zu bieten hat.

(Apple II, Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, C64, MS-DOS, Macintosh)

Jewels of Darkness

Eine Adventure-Trilogie, die vor allem Kassetten-Besitzern Freude machen wird. Mit »Colossal Adventure«, »Adventure Quest« und »Dragon Adventure« bekommt man drei solide Spiele, bei denen man viel zu knobeln hat. Technisch hat die Trilogie einiges zu bieten: einen guten Parser und viele Bilder. Die Geschichten spielen in dem schönsten »Zork«-Szenario: in tiefen Höhlen mit Drachen und üblen Labyrinthen. Wer sich mehr für Science-fiction begeistern kann, kommt bei »Silicon Dreams« auf seine Kosten. »Silicon Dreams« besteht ebenfalls aus drei Teilen (»Snowball«, »Return to Eden« und »The Worm in Paradise«), die man unabhängig voneinander spielen kann. Beide Trilogien sind allein für die (stark adventure-vernachlässigten) Kassettenbesitzer interessant. Die lästigen Ladezeiten entfallen, trotzdem stehen Text und Bilder im Speicher.

(Apple II, Amiga, Atari L/XE, Atari ST, C64, CPC, SX, Spectrum, Macintosh, S-DOS)

Kings Quest, Space Quest, Police Quest

Im Gegensatz zu anderen Abenteuern steuern Sie hier eine kleine Spielfigur über den Bildschirm und können sich frei bewegen. Außerdem können Sie Kommandos über die Tastatur eingeben, um spezielle Aktionen auszuführen. Von »Kings Quest« gibt es drei Teile, die unabhängig voneinander gespielt werden können. »Space Quest« hat inzwischen ebenfalls einen Nachfolger bekommen. »Police Quest« ist das erste seiner Art: eine Mischung aus Polizei-Simulation und Adventure.

(Amiga, Atari ST/nur Farbe, S-DOS)

Lurking Horror

Horror- und Stephen King-Freunde aufgepaßt! Hier ist ein Textadventure besonderer Güte, das ohne viel Blut eine gepflegte Gänsehaut verbreitet. Sie sind ein Student, der nachts in der Uni eine Arbeit fertigschreiben will. Als Sie Ihren Computer einschalten, bekommen Sie eine merkwürdige Botschaft. Irgendetwas Seltsames scheint im Keller der Uni zu hausen und will heute Nacht nach draußen. Und dieses Etwas scheint nicht sehr nett zu sein...

(Apple II, Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, C64, MS-DOS, Macintosh)

Maniac Mansion

Eigentlich ist dieses Programm kein typisches Adventure. Hier wird kein einziges Wort getippt, sondern jede Aktion über eine Menüleiste ausgewählt.

Sie steuern drei verschiedene Spielfiguren auf dem Bildschirm auf der Suche nach Ihrer Freundin – quer durch ein grusliges Haus. Dabei wird das gesamte Horrorfilm-Genre schwer auf die Schippe genommen. Viele leichte bis mittelschwere Puzzles, die man teilweise nur mit bestimmten Spielfiguren schaffen kann. Für alle, die sich in Englisch schwer zurechtfinden, liegt eine schöne deutsche Fassung vor (nur C64). Sehr empfehlenswert, sowohl für Einsteiger als auch für Profis.

(Apple II, C64)

The Pawn

Unfreiwillig werden Sie in die Welt Kerovnia versetzt. Ein Armband hindert Sie daran, diese Welt wieder zu verlassen. Sie begegnen Gurus, Königen, bösen Magiern und sogar dem Teufel selbst. Vorsicht: Nur für Profis mit Erfahrung und guten Englischkenntnissen..

(Apple II, Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, C64, CPC 6128, MS-DOS, Macintosh, Spectrum 128/nur Text)

Perry Mason

Nachts, fernab jeder Besuchszeit, stürmt eine Dame ihn Ihr Büro. Sie will sich von ihrem Mann scheiden lassen und übergibt Ihnen den Auftrag. Am nächsten Morgen erfahren Sie, daß Ihre Klientin in Untersuchungshaft sitzt; sie soll kurzerhand ihren Mann getötet haben. Da Ihnen diese Art, den treuen Gatten loszuwerden, doch etwas gewagt für eine Lady erscheint, übernehmen Sie die Verteidigung. In »Perry Mason« müssen Sie nur beweisen, daß die Angeklagte unschuldig ist, wer aber noch den Mörder vor Gericht präsentieren kann, ist besonders fein raus. Ein Grafik-Adventure mit vielen Gerichtsszenen à la Petrocelli.

(Apple II, Atari ST, C64)

Stationfall

Das bislang letzte Text-Werk von Steve Meretzky. Als Papiertiger der Raumflotte werden Sie auf eine entfernte Raumbasis geschickt, um dort neue Formulare zu holen. Doch die Station ist menschenleer und die meisten Dinge verhalten sich merkwürdig. Ob das mit dem toten Alien im Raumdock zusammenhängt? Sie werden's herausfinden müssen, wenn Sie überleben wollen. Eine nicht zu schwere, sehr clevere Geschichte mit überraschendem Ende, die in keiner Sammlung fehlen sollte.

(Apple II, Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, C64, MS-DOS, Macintosh)

Suspended:

Ein klassisches Science-fiction-Adventure. Sie liegen eingefroren im Tiefschlaf in einem unterirdischen Komplex, als die Systeme ausrasten. Die einzige Verbindung zur Außenwelt sind sechs höchst eigenwillige Roboter: Einer kann sehen, aber nicht hören; ein anderer kann fühlen, aber nicht sehen... Sie müssen die unterschiedlichen Fähigkeiten der Roboter nutzen lernen, um alles wieder ins Lot zu bringen. Tiefkühlkost für Profis: Suspended ist sehr knifflig!

(Apple II, Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, C64, MS-DOS, Macintosh)

Wishbringer:

Text-Adventure für Einsteiger. Als Angestellter der Post sollen Sie in einem kleinen Dorf einen Brief zustellen und geraten dabei in ein haarsträubendes Fantasy-Abenteuer. Wishbringer bietet viel Flair und nette Puzzles, die wenig Probleme bereiten. Ein Fest für Abenteurer - ein Alptraum für Briefträger.

(Apple II, Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, C64, MS-DOS, Macintosh)

Zork I bis III:

An »Zork« kommt man als Abenteurer nicht vorbei: Zork war das erste ernstzunehmende Adventure für Heimcomputer und überrascht immer noch durch seine technische Perfektion und die schönen Rätsel. Man durchstreift das große Untergrundimperium auf der Suche nach den verschiedensten Schätzen. Der Schwierigkeitsgrad reicht von einfach bis ziemlich happig.

(Apple II, Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, C64, MS-DOS, Macintosh)

Kampf der Kopfnuß

Niemand hat behauptet, daß Adventurespielen leicht sei. Wenn man sich aber an ein paar Grundregeln hält, ist das kniffligste Problem nur noch halb so wild.

Eines steht fest: Adventure-Spielen gefährdet die Gesundheit. Wenn man sich so richtig in ein Problem verbissen hat, steigt der Koffein-Konsum, die Augen röten sich, die Nächte werden länger und die Sprache wird auf ein sinnloses Gebrabbel reduziert. Da wir sehr um Ihre Gesundheit und Ihre sozialen Kontakte besorgt sind, finden Sie hier Tips, wie man Adventures erfolgreicher spielt.

Karten zeichnen

Es ist sinnvoll, Bleistift und Papier zu zücken und einen Plan zu malen. Er sollte alle Räume, Verbindungen zu anderen Räumen und Gegenstände enthalten. Jeder hat beim Kartenzeichnen so seine Vorlieben: Einer schreibt nur die Raumnamen auf und verbindet sie mit Strichen, ein anderer malt lieber ein kleines Kunstwerk. In einer guten Karte sind auf jeden Fall alle Räume mit ihren Ausgängen sowie die wichtigsten Gegenstände verzeichnet.

Das Kartenzeichnen hat einen gewaltigen Vorteil: Manche Puzzles lassen sich lösen, wenn man die Anordnung der Räume sieht. Ein typisches Beispiel findet sich in Zork II: Wenn man den Lageplan der »Oddly angled rooms« zeichnet, bekommt man schnell heraus, daß man auf einem Baseballfeld steht. Jetzt dürfte es nicht mehr schwer sein, den Ball und den seltsamen Stock richtig zu benutzen, oder?

Gegenstände und rote Heringe

Die meisten Gegenstände, die man aufsammelt, sind zur Lösung des Spiels unentbehrlich. Man sollte sie in einer ruhigen Minute genau untersuchen. Viele haben ein reges Innenleben oder lassen sich als Container benutzen. Andere muß man nach Leibeskräften bearbeiten, formen oder mit anderen Gegenständen koppeln. Aber Vorsicht: In vielen Adventures gibt es sogenannte »red herrings«. Mit ihnen kann man absolut nichts anfangen; sie sind nur dazu da, um den Spieler zu verwirren.

Der sichere Spielstand

Speichern Sie Ihren Spielstand - je öfter, desto besser. Wenn Sie einen falschen Zug machen, hängenbleiben oder im Spiel getötet werden, müssen Sie nicht wieder ganz von vorne beginnen. Manche Adventures haben sogar eine »RAM-Save«-Möglichkeit. Mit diesem Kommando wird ein Spielstand im Speicher gehalten und kann schnell wieder geladen werden. Speichern kostet nichts...

Texte aufmerksam lesen

Lesen Sie die Texte am Bildschirm sorgfältig durch. Oft findet man in den Beschreibungen Hinweise auf versteckte Gegenstände, Türen oder Geheimgänge. Nach der Raumbeschreibung kommen fast immer die Objekte im Raum. Wenn Sie sich beispielsweise auf einer Raumstation befinden, ist es völlig belanglos, daß die Sterne im All glitzern oder die Sonne über Pluto aufgeht - wirklich interessant ist nur der Raum-Zeit-Schokolade-Transmitter in der hinteren Ecke.

Man sollte sich ruhig trauen, auch etwas Verrücktes oder Ungewöhnliches zu versuchen. Solche Extravaganzen zahlen sich in vielen Fällen aus, denn oft rückt das Programm dann wertvolle Hinweise heraus. In unserem Beispiel könnten Sie ja versuchen, den Transmitter anzusprechen, ihn zu kitzeln oder ihm einen Tritt zu versetzen.

Richtig sterben lernen

Sterben werden Sie in Adventures sehr oft; es gibt einfach zuviele Gelegenheiten dazu (Allein »Sorcerer« hat über 70 verschiedenes Todesarten, die Sie mal ausprobieren sollten). Wenn Sie also das Zeitliche segnen, gibt das Programm manchmal einen Tip, warum Sie gestorben sind. Ein Beispiel: Ohne Sauerstoffgerät kann man im All natürlich schwer atmen. Das nächste Mal sollten Sie dieses nützliche Gerät erst anlegen, bevor Sie aus der Luke marschieren.

Das Wörterbuch und seine Folgen

Nicht jeder Englisch-Crack weiß sofort mit dem Wort »steeple« etwas anzufangen.

Befehlen leichtgemacht

In dieser Liste finden Sie die gebräuchlichsten Kommandos und ihre Abkürzungen. Kürzen Sie die Kommandos ruhig ab: Sie werden schneller schreibfaul, als Sie denken.

Examine, inspect, look at, look in, look under, look behind:
Mit diesen Begriffen lassen sich Gegenstände genauer unter die Lupe nehmen. Manche Programmierer waren so nett, das Kürzel »x« für »examine« einzuführen; leider hat es sich noch nicht gänzlich durchgesetzt.

look around:
Liefert eine Beschreibung des Raumes, in dem Sie sich befinden. Es wird mit »l« abgekürzt.

Wait:
Sie warten einen Spielzug, ohne etwas zu tun. Wenn Sie zum beispiel einem Alien begegnen, warten Sie einfach und schauen, was es tut. Wird oft mit »w« oder häufiger »z« abgekürzt.

Inventory:
Der Computer zeigt eine Liste aller Dinge an, die Sie mit sich tragen. Inventory kann man in allen Adventures mit »i« abkürzen.

Score:
Zeigt Ihren Punktestand und die gespielten Züge an.

And:
Mit »and« lassen sich Satzteile verbinden. Wenn Sie beispielweise die rote Flasche nehmen wollen und danach nach Westen gehen wollen, schreiben Sie einfach »get red bottle **and** go west«

Again:
Wenn Sie nicht noch einmal den ganzen Sermon wie »Hit the dwarf with the blue rod then run west and hide in the bushes« tippen wollen, versuchen Sie es mit again. Abkürzung : »g«

Restore:
Ein (hoffentlich) häufig gebrauchtes Kommando. Mit ihm holen Sie sich den letzten Spielstand in den Speicher.

Save:
Das schlichte Gegenteil zu »restore«. Sie speichern den Spielstand auf Diskette oder Kassette.

(al)

Wenn Sie also auf ein häufig gebrauchtes Wort stoßen oder wenn Sie sich nicht ganz sicher sind, sehen Sie besser in einem Englischlexikon nach. Das hat noch einen weiteren Effekt: Ihr Wortschatz wächst ins Unermeßliche...

Der »Get all«-Kniff

Noch ein kleiner Tip: Wenn Sie in einen neuen Raum kommen, tippen Sie einfach »get all« ein. Manchmal bekommen Sie vom Programm einen Hinweis auf einen Gegenstand, den Sie sonst vielleicht übersehen hätten oder der noch gar nicht sichtbar ist. Außerdem listet der Computer auf, was sich im Raum befindet.

Packungen und »Feelies«

In manchen Adventures findet man neben der Dokumentation noch Packungsbeilagen. Diese »Feelies« sind oft für das Spiel wichtig, bei Infocom- oder Magnetic Scrolls-Adventures sind sie sogar eine Art Kopierschutz. Wenn man partout nicht mehr weiter kommt, hilft oft ein Blick in die Packung.

Knigge im Adventure

In vielen Adventures begegnet man Personen. Man kann sie nicht nur niederknüppeln, sondern redet besser mit ihnen. Ein grünäugiges Christbaum-Monster mag zwar sehr gefährlich aussehen, vielleicht ist es aber recht nett, wenn man es anspricht. Vielleicht hat es sogar etwas Wichtiges bei sich?

Parser testen

Lernen Sie Ihren Parser kennen. Er ist das Bindeglied zwischen Ihnen und dem Adventure. Er zerlegt den Text, den Sie eingetippt haben, in computergerechte Häppchen. Dann vergleicht er ihn mit seinem gespeicherten Wortschatz und führt dann die entsprechende Reaktion aus.

Wer von einem Kassetten-Adventure einen Spitzen-Parser erwartet, dürfte schnell frustriert werden. Besser haben es da schon die Diskettenbesitzer, bei denen nachgeladen werden kann. Besitzer von Computern mit 512 KByte oder mehr RAM sind fein raus: Es gibt kaum Adventures, die mehr Speicherplatz benötigen.

Hilfe holen

Irgendwann kommt auch der brillanteste Spieler an einen Punkt, wo er einfach nicht mehr weiterkommt. Hier gilt die Devise: Nicht verzweifeln, sondern mit einem Freund oder Bekannten weiterspielen – manchmal kommt man erst gemeinsam auf die Lösung. Wenn Sie trotzdem festhängen, können Sie vom Hersteller meistens ein »Hint Book« bestellen, das gezielte Tips gibt, ohne die Lösung zu verraten. Weitere Hilfe zu Adventures finden Sie in der Zeitschrift Happy-Computer unter der Rubrik »Hallo Freaks« und in Power Play bei den »Power-Tips«.

Nicht bewährt hat sich die Methode, die Adventure-Programmierer in den USA anzuklingeln – auch Autoren brauchen ihren Schlaf und reagieren meist sehr gereizt auf nächtliche Anrufe...

Mit Adventures leben

In guten Adventures braucht man viel Logik und einer kleinen Prise Intuition. Versetzen Sie sich in die Lage der Person, die sie in dem Adventure verkörpern und versuchen Sie eben wie ein typischer Schatzsucher, Detektiv oder Ork zu handeln. Wenn gar nichts mehr hilft, überlegen Sie sich, was Sie als Programmierer für fiese Fallen einbauen würden. Wenn Sie viele Adventures spielen, werden sie auch feststellen, daß sich viele Ideen wiederholen oder spezielle Programmierer bestimmte Rätselarten besonders mögen... (al)

Adventure-Anekdoten aus U.S.A.

Man glaubt gar nicht, was für Probleme man haben kann, wenn man ein Programm verkaufen möchte. Die Abenteuerspiel-Spezialisten von Infocom erzählen von ihren Erfahrungen mit Streichholzbriefchen, speziellen Papiersorten und gefriergetrockneter Astronauten-Nahrung.

Auf dem Highway von New York nach Boston flitzt ein japanischer Kleinwagen durch die ersten Morgenstunden. An Bord: Gregor Neumann und Boris Schneider. Ihr Ziel: Cambridge bei Boston, der Sitz der Softwarefirma Infocom.

Wir hatten in Power Play schon einmal hinter die Kulissen der Adventure-Experten von Infocom gesehen, als Steve Meretzky und Dave Lebling uns in der ersten Ausgabe erklärten, wie sie ein Abenteuerspiel schreiben. Unsere morgendliche Fahrt zum Infocom-Hauptquartier ist trotzdem mehr als ein Höflichkeitsbesuch. Wir suchen nach neuen Geschichten, die die Power-Play-Leser interessieren könnten.

Die Räume von Infocom liegen im vierten Stock eines sehr neuen Bürogebäudes. Am Eingang hängt ein großes Schild: »Infocom – Imagination sold and serviced here«, übersetzt etwa: »Infocom – Verkauf und Wartung von Phantasie«.

Als wir uns erstmal mit einigen Mitarbeitern zu einem Kaffee hinsetzen dringt ein scheußliches Geräusch an unsere Ohren, als ob ein Dreijähriger zum ersten Mal Geige spielen würde. Immer und immer wieder ertönt das entnervende Geräusch. Die Infocom-Crew scheint sich aber daran gewöhnt zu haben. Vielleicht ein Poltergeist? Nein, erklärt man uns, es werden gerade die Sound-Effekte für die 16-Bit-Versionen des Adventures »Sherlock« digitalisiert und ausgetestet. Natürlich sind die Tests der scheußlichsten Geräusche auch die längsten und die lautesten.



Diese Leute lassen sich die »Feelies« einfallen: Elisabeth Lancofy, Gail Syska, Carl Genatoffio und Angela Crews

Bei einem kurzen Rundgang treffen wir eine Menge bekannter Autoren: Steve Meretzky (»Stationfall«, »Hitchhiker's Guide to the Galaxy«) ist ein wenig nervös, weil seine Frau gerade ihr erstes Kind erwartet. Deswegen verläßt er uns auch sehr bald. Brian Moriarty (»Wishbringer«, »Trinity«) freut sich tierisch über den gerade gelieferten Macintosh II und malträtiert ihn mit C-Programmen. Dave Lebling (»Deadline«, »Lurking Horror«) wurde von uns überrascht, wie er ein neues Macintosh-Spiel (kein Adventure!) ausprobierte.

Jetzt landen wir an unserem eigentlichen Ziel: der Abteilung »Creative Services«. Von dieser Truppe hört man sehr wenig und doch sind sie vielleicht der wichtigste Teil der Firma überhaupt. Hier entstehen die Packungen der Infocom-Spiele und auch die Ideen zu den »Feelies«, den kleinen Dingen, die in jeder Packung liegen – sei es ein »Don't Panic«-Button, ein im Dunkeln leuchtender »Wishbringer«-Glücksstein oder eine Landkarte von North Dakota im Jahre 2000. Ausdenken tun sich all die feinen Sachen Elisabeth, Gail, Angela und Carl. Die vier hatten uns eine ganze Menge Geschichten zu erzählen, die derart unglaublich klingen, daß sie einfach wahr sein müssen.

Da war zum Beispiel das Problem mit den Streichholz-Briefchen. In den Packungen von »Witness« und »Borderzone« sind solche Briefchen enthalten. Aus Sicherheitsgründen verwendet Infocom nicht entflammbare Streichhölzer, damit sich Kinder nicht die Finger verbrennen können. Durch gesetzliche Sicherheits-Bestimmungen ist man aber trotzdem gezwungen, die Reibefläche an der Rückseite des Briefchens aufzudrucken. Wäre Sie vorne, wie normalerweise üblich, dürfte das Briefchen nicht in ein Kindern zugängliches Computerspiel gelegt werden. Zum Glück fand man diese Regelung rechtzeitig heraus, ansonsten hätte man einige Kartons Streichhölzer wegwerfen können.

Eine ganz tolle Idee hatte das Team zum Science-fiction-Spiel »Starcross«. Hier wollte man echte gefriergetrocknete Astronauten-Nahrung beilegen. Leider scheiterte dieses Unterfangen an diversen Hygiene-Gesetzen, obwohl es technisch kein Problem gewesen wäre.

Oft liegt einem Infocom-Spiel eine handgeschriebene Notiz oder gleich ein ganzer Brief bei. Natürlich werden diese Notizen und Briefe gedruckt, aber eine Vorlage muß schon her. Wenn eine Handschrift benötigt wird, nimmt man sich von ein paar Mitarbeitern Schriftproben. Die Schrift, die am besten paßt, gewinnt den Zuschlag, der oder die entsprechende Person darf dann das Schriftstück fehlerfrei (oder je nach Adventure gar mit absichtlichen Fehlern) aufsetzen.

Geradezu kompliziert wird es, wenn es ums Papier geht. Carl erzählte uns, wie er für den Brief in »Plundered Hearts« zu einem Museum fuhr, um sich dort jahrhundertealte Papierproben anzusehen. Im Gespräch mit den Museums-Mitarbeitern kam heraus, daß diese große Infocom-Fans sind. Natürlich bekam man sämtliche Unterstützung, um sich die alten Papiere anzusehen. Dann aber ging das große Suchen los nach einem Papier-Hersteller in den USA, der ein ähnliches Papier möglichst preiswert herstellt. Nicht immer klappt das zufriedenstellend. Bei »Beyond Zork« wurde beispielsweise ein kleines Büchlein gedruckt, dessen Einband wie ein Leder-Umschlag aussieht, aber nur ein besonders schöner Karton ist. Nachdem die ersten tausend Exemplare von Beyond Zork verkauft waren und man neue Bücher drucken wollte, wurde dieser Karton nicht mehr hergestellt. Dewegen mußte man in einer Not-Aktion einen neuen Umschlag produzieren, der leider nicht mehr so schön wie der alte aussieht. Immerhin haben dadurch die ersten tausend Beyond Zork-Packungen jetzt einen echten Sammlerwert.

Besonders interessant wird es, wenn man verzweifelt versucht, absichtlich etwas falsch zu machen. Dem Adventure »Borderzone« liegt ein kleiner Touristen-Führer bei, der möglichst echt aussehen sollte. Also dachten sich die Autoren die tollsten Schreib- und Grammatikfehler aus, die für solche Broschüren typisch sind. Als dann das fertige Heft zum Gegenlesen vom Setzer kam, hatte dieser freundlicherweise alle Fehler wieder ausgebügelt.



Die Ehrfurcht ist nicht gespielt – Unser Gregor vor dem Infocom-Hauptcomputer

Genauso schwierig ist es, einem Hersteller von Visitenkarten klar zu machen, daß auf der Rückseite von Zehntausenden solcher Karten eine bestimmte handschriftliche Notiz stehen muß. Angela meint, daß viele Hersteller bei solchen Anfragen erst einmal den Kopf schütteln. Wenn sie dann aber kapiert haben, wofür diese seltsamen Dinge gedacht sind, dann machen sie eifrig mit und geben sogar Verbesserungs-Vorschläge.

Eine wichtige Frage zum Abschluß: Welches Spiel war am schwierigsten mit »Feelies« auszustatten? Klare Antwort: Trinity. Carl meint: »Trinity ist eine Fantasy-Geschichte über einen Atomkrieg – was soll man da denn beilegen?«. Aber auch bei diesem schweren Fall fiel den Infocom-Leuten etwas ein. So hat die Faltanleitung für einen Papier-Kranich einen tieferen Sinn: Der Kranich ist das Symbol für eine japanische Anti-Atom-Bewegung, die sich gegen Atomversuche und den Bau von Atomwaffen wendet.

(Gregor Neumann/bs)



Wenn Brian Moriarty nicht an seinem Mac II programmiert, führt er staunenden Besuchern die heilige Kokusnuß von Quendor vor

Wettbewerbe: die Gewinner aus Power Play 2

In unserer »Superstar Soccer«-Aktion wollten wir von Euch wissen, bei welcher Vereinsmannschaft Englands Super-Kicker Gary Lineker zur Zeit seine Brötchen verdient. Die richtige Antwort lautet »FC Barcelona«. Der 1. bis 5. Preis – je ein Autogramm-Fußball plus eine Spiele-Sammlung »10 Great Games« gehen an:

Sven Dorfschäfer, Neuenstein
Marcus Ebner, Weil am Rhein
Frank Kiesow, Bad Schwartau
Günther Krebs, Augsburg
Thorsten Roth, Ewersbach

Die Preise 6 bis 15, je einmal das Programm »Gary Lineker's Superstar Soccer« haben folgende Leser gewonnen:

Gerd Brieger, Königswinter
Robert Buchberger, Unterhaching
A. Busenbecker, Numbrecht
Lars Hohlstein, Wendeburg
Alexander Madei, Berlin
Udo Meurer, Stolberg
Jörg Schröter, Hannover
Oliver Veit, Rehau
Bernd Wiesner, Norderstedt
Michael Winkler, Weißbach

Unser zweiter Wettbewerb in Power Play 2 drehte sich um »Super Sprint«. Die richtigen Antworten auf die Preisfragen lauteten: 1. Insgesamt sind vier Autos unterwegs; 2. Acht; 3. Enduro Racer.

Die Hauptpreise, je ein ferngesteuerter Rennflitzer plus ein Super Sprint-Spiel, gehen an Steve Wagenknecht in Gladbeck und Ralf Zink in Buchloe.

Und das sind die Gewinner der zehn Trostpreise (je ein Programm von Activision):

Roger Albert, Berlin
Rainer Aue, Hamburg
Egon Denz, A-Innsbruck
Kai Hoffmann, Nierstein
Oliver Kaiser, Mainz
Thorsten Lück, Moers
Mario Maes, Temmels
Sven Rafalzik, München
Christian Schmidkunz, München
Ulrich Steppberger, Mering

Den Gewinnern wünschen wir viel Spaß mit ihren Preisen und bedanken uns bei allen Lesern, die bei den beiden Aktionen mitgemacht haben! (hl)

So gut gemischt wie in dieser Ausgabe war der Computerspiele-Teil schon lange nicht mehr. Dicke Rollenspiele, neue Action-Titel und ein paar Programme aus der Strategie-Ecke ergänzen sich zu einer munteren Mixtur. Mit besonderer Spannung wurden die neuen Programme aus den »Ultima-«, »Bard's-Tale-« und »Games-«-Serien erwartet, aber nur zwei der drei prominenten Nachfolger konnten uns überzeugen.

Der Computerspiele-Teil steht ganz im Zeichen von Nachfolge-Spielen: »The Bard's Tale III«, »Ultima V« und »The Games: Winter Edition« stehen auf dem Prüfstand.

Der Frühling brachte so viele Neuerscheinungen und Umsetzungen mit sich, daß wir unsere Kurz-Tests diesmal auf sechs Seiten ausweiten mußten. Hier findet Ihr über 40 weitere Tests für alle wichtigen Systeme.

Obwohl die 16-Bit-Spiele schon sehr kräftig in Power Play vertreten sind, ist die 8-Bit-Szene noch lange nicht out. So zeigt »IO« auf dem C64 eine Super-Grafik, wie man sie sich bei so manchem Amiga-Spiel wünschen würde. Andererseits gibt es neue Spiel-Konzepte wie »Carrier Command«, die nur auf ST und Amiga ohne Abstriche zu realisieren sind. Apropos ST: Da die meisten neuen Spiele für den Atari nur mit Farbmonitor oder Fernseher laufen, schenken wir uns in den Tests ab sofort den Satz »...läuft nur mit Farbe«. Statt dessen erwähnen wir es extra, wenn ein Programm auch mit dem Monochrom-Monitor funktioniert (wie zum Beispiel »Bolo«). (hl)

Target Renegade

C64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

Grafik	8
Sound	7.5
Power-Wertung	7

Bestimmt hat jeder schon einmal diese Situation erlebt: ein fröhliches Liedchen pfeifend spaziert man eines schönen Abends durch ein einsames Parkhaus und atmet tief die Kohlenmonoxyd-geschwängerte Luft ein. Plötzlich kommt Leben in die Bude: Der regionale Rocker-Club veranstaltet hier sein jährliches Parkhaus-Derby! Die Jungs sind schlecht gelaunt und donnern mir ihren schweren Maschinen direkt auf Sie zu...

»Target Renegade« ist ein Computerspiel, das sehr realistisch die Probleme des modernen Großstadtlebens simuliert: In fünf schweißtreibenden Levels kämpft man einsam und allein gegen alle nur denkbaren Varianten halbstarker Schläger, Meuchler und Kriminneller. In jeder Spielstufe muß man eine stattliche Anzahl von Gegnern vertrimmen. Steckt man selber zu viele Treffer ein, sind die fünf Bildschirm-Leben schnell aufgebraucht. Außerdem muß jeder Level innerhalb eines Zeitlimits geschafft werden.

Zunächst sollte man auf mehreren Parkhaus-Etagen die rabiaten Rocker kleinkriegen. Der nächste Level bietet ein paar schlagkräftige Damen (Hoppla, hier wird's frauenfeindlich!), der dritte eine gemütliche Auseinandersetzung mit einer Handvoll Skinheads. Level 4 präsentiert einen Kampf auf Leben und Tod im nächstgelegenen Supermarkt (Wie war das mit den Ladenschlußgesetzen?), Level 5 ein Gefecht mit den Leibwächtern von Mr. Big. Letzterer ist der Ober-Bösewicht und wartet als letzter Gegner auf Sie.

Dank einer ausgeklügelten Joystick-Steuerung kann man ein ansehnliches Repertoire an Hieben, Sprüngen und Tritten ausführen, ohne die Tastatur benutzen zu müssen. Besiegt man einen Gegner, der eine Waffe mit sich führte, kann man diese aufsammeln und selber einsetzen. Im ersten Level hält zum Beispiel ein Baseball-Schläger als Hilfsmittel her. (hl)

Heinrich: »Hartes Spiel für harte Burschen«

Nichts für zartbesaitete Naturen: Bei Target Renegade wird getreten, geschlagen und geknüppelt, daß es nicht mehr feierlich ist. Obwohl mir die brutale Handlung etwas auf die Nerven geht, kann ich dem Spiel einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen. Die Grafik ist auf dem C64 sehr beeindruckend: so gut animierte, detailliert gezeichnete Sprites habe ich auf diesem Computer selten gesehen. Sie sind zusammen mit der genauen Steuerung ein Garant dafür, daß sich Target Renegade gut spielt.

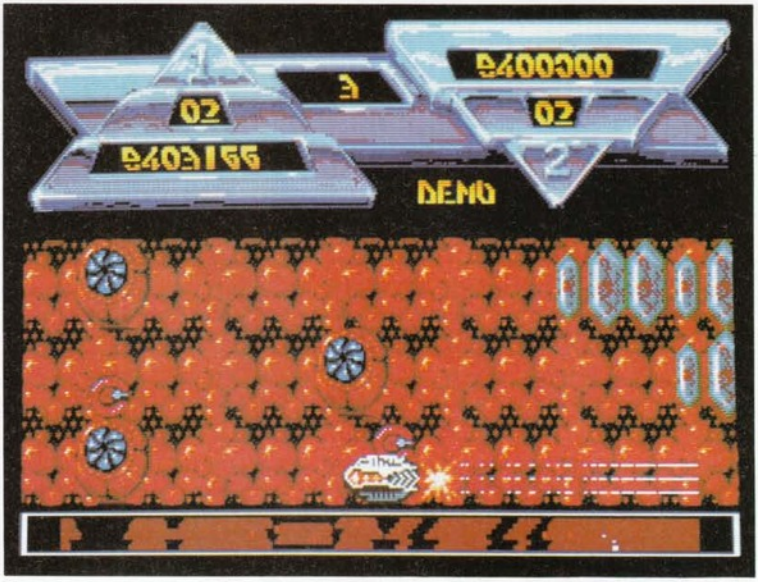
Einfach ist die abwechslungsreiche Prügelei nicht. Nur geübte Joystick-Wirbler sollten sich an Target Renegade wagen. Wer es bis zum Schluß-Bösewicht schaffen will, muß schon verdammt gut sein.



Showdown in der Tiefgarage: Viel Trubel schon im ersten Level (C64)



Vorsicht, der Junge im weißen Anzug hat einen Revolver dabei (C64)



Return to Genesis

Steve Baks neue Baller-Orgie für ST und Amiga verursacht qualmende Feuerknöpfe.

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik	8.5	
Sound	7	
Power-Wertung	6.5	

Horizontales Scrolling ohne Geruckel auf dem Atari ST? Unmöglich!«. Diese lange Zeit weit verbreitete Meinung kann man nun endgültig in die Rumpelkammer abschieben. Steve Bak legt mit »Return to Genesis« ein Ballerspiel vor, das munter von links nach rechts und umgekehrt scrollt – butterweich, in mehreren Ebenen und knallbunt.

Anlaß für diese Bravourleistung ist ein Besuch auf dem Planeten »Zephr«: ein Dutzend Top-Wissenschaftler arbeitete hier unter strengster Geheimhaltung. Um schnell voranzukommen, wurde jeder Forscher 50mal geclont. Doch eines Tages statten die Mechanauts dem Planeten einen Besuch ab. Wer's noch nicht wußte: Die Mechanauts sind die bösesten Kreaturen des bekannten Universums. Auf ihrer Heimatwelt regnet es den ganzen Tag und im Fernsehen läuft nichts Gescheites – also müssen Sie ständig andere Planeten erobern, um sich die Zeit zu vertreiben.

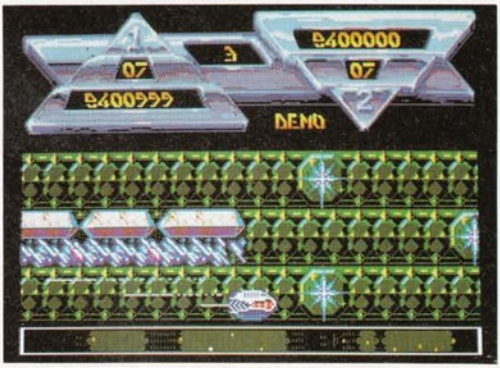
Sie flitzen deshalb schnell los, um die Wissenschaftler zu retten. Pro Level wird ein kompletter Forscher-Satz geboten. Da die Kerle in 50facher Ausfertigung vorliegen, muß man exakt 50 Levels durchfliegen, je zwölf Wissenschaftler aufsammeln, die Raumschiffe der Mechanauts abknallen und ihren Schüssen ausweichen. Mit Druck auf die »Help«-Taste gelangt man in ein Auswahlmenü: jeder Wissenschaftler, der an Bord ist, bastelt eine Extrawaffe.

Von Level zu Level können sich die Extras ändern, die die Wissenschaftler zusammenbasteln. In der Anleitung werden Stärken und Schwächen jedes Forschers ausführlich beschrieben. Aus diesen Informationen kann man schließen, wer für welche Sorte von Extras zuständig ist. (hl)



Selten habe ich ein derart langweiliges Action-Spiel gesehen. Ich fliege durch die Gegend, sammle ein paar Wissenschaftler auf und schieße alle zwei Sekunden ein immer gleich aussehendes Raumschiff ab.

Return to Genesis muß man ab und zu nach dem Prinzip Hoffnung spielen: Hoffentlich kommt jetzt kein feindliches Raumschiff – denn ausweichen kann ich ja sowieso nicht, wenn mein Flieger gerade durch eine Röhre düst. Wo ist die Abwechslung geblieben?



Ebenso schöne wie superschnelle Grafik (ST) ▶



Das ist ein verkapptes Zwei-Spieler-Programm: Der eine schießt und steuert mit dem Joystick, der andere bedient »Help«- und Leertaste zwecks Extra-Aktivierung. Wenn man sich nicht die unpräzise Maussteuerung antun will und alleine mit dem Joystick spielt, kommt man beim dauernden Tastatur-Gehämmer ganz schön ins Schwitzen (und Fluchen).

Trotz dieser Widrigkeit bin ich von Return to Genesis fasziniert. Die fantastische Grafik hat Spielautomaten-Qualität. Gute Musik und sauber digitalisierte Sprache hat man auch ins Programm gepackt. Äußerste Konzentration ist notwendig, um in den spannenden Duellen gegen die Angreifer die Oberhand zu behalten. Schon ab dem zweiten, dritten Level werden ungeübte Spieler ihre Probleme bekommen.

Obwohl spielerisch auf Dauer nicht viel passiert, macht mir das Programm Spaß. Dafür sorgen der anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad, das Herumexperimentieren mit den Extras und vor allem die technische Qualität.

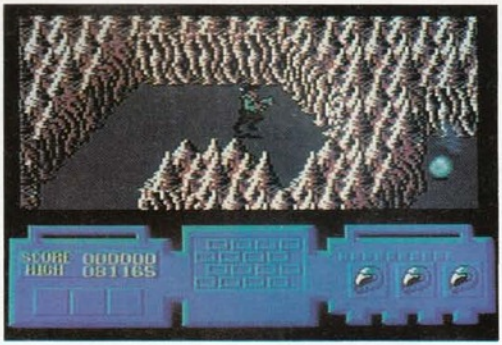
Gutz

C64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik	6.5
Sound	6
Power-Wertung	6

Jüngsten Forschungen zufolge treibt sich auf dem Jupiter eine wuchtige Lebensform herum. Gewicht: zehn Millionen Megatonnen. Größe: Format eines kleinen Mondes. Da Sie vor großen Aufgaben nicht zurückschrecken, vertraut man Ihnen die Mission an, bei dem Weltraum-Brummer vorbeizuschauen. Doch bevor Sie Ihren schlauen Satz »Ich komme in friedlicher Absicht vom Planeten Erde« aufsagen können, macht die große, große Lebensform »Happs!« und verschluckt Sie bei lebendigem Leibe. Und da man sich ungern im Organismus eines Außerirdischen verdauen läßt, schreitet man halt zur Selbsthilfe und versucht, aus dem Trampel wieder herauszukommen.

»Liebe geht durch den Magen« hätte dieses Action-Spiel mit der possierlichen Hintergrund-Story heißen können. Die Programmierer wählten jedoch den knappen Titel »Gutz« (ein englischer Slang-Ausdruck für Gedärme, Innereien etc.). Im Spiel müssen Sie die wichtigsten Organe des Riesenviechs lahmlegen, um aus ihm zu entkommen. Dieser Organ-Trip entpuppt sich als Action-Spiel, bei dem man fleißig Karten zeichnen sollte. Diverse Waffen und andere nützliche Dinge wie Karten, Schutzhelme und Schlüssel können aufgesammelt werden. Letztere öffnen die Türen zu speziellen Kammern mit Super-Extra-Waffen. Hoffentlich bekommt das arme Monster da kein Sodbrennen... (hl)



Noch unverdaut sucht unser Held nach dem rechten Weg im Monster-Leib (C64)

Heinrich: »Liegt etwas schwer im Magen«

Im Monsterbauch nichts Neues: Rumlaufen, Angreifern ausweichen und sie beschießen, Extras aufsammeln und Karten zeichnen sind die spielerischen Elemente von Gutz – alles schon mal dagewesen, wenn man von der netten Story einmal absieht. Technisch ist das Programm gut gelungen. Die Grafik ist ordentlich gezeichnet und jede Menge Sprites hüpfen über den Bildschirm. Vor allem die verschiedenen Schußarten, die man sich für seinen Allzweck-Laser ergattern kann, sind gut dargestellt.

Gutz ist ein Action-Adventure, bei dem der Schwerpunkt auf der Action liegt. Für meinen Geschmack wird spielerisch etwas zu wenig geboten. Wer solche Programme aber schätzt, bekommt ein solides Spiel geboten, das bis zu seiner Lösung einige unterhaltsame Stunden verspricht.

Sarcophaser

Amiga
59 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik	7
Sound	7
Power-Wertung	7

Wer warum gegen wen in den Weltraum-Kampf zieht, wird bei »Sarcophaser« äußerst ausführlich erklärt: In der Packung findet man eine englische Kurzgeschichte, die auf das actionreiche Geschehen einstimmt. Die eigentliche Spielanleitung ist in Deutsch und vollkommen ausreichend, um das Programm zu verkapseln.

Wer »Nemesis«-Erfahrung hat, weiß sowieso, was Sache ist: Man steuert sein Raumschiff durch horizontal scrollende Levels, wird dabei von gegnerischen Formationen angegriffen und darf nicht an die Objekte im Bild-Hintergrund anstoßen. Das Abräumen bestimmter Gegner zaubert Energiekapseln auf den Bildschirm. Durch sie kann man sich insgesamt fünf Extras ergattern, von denen einige wiederum in verschiedenen Stärken angeboten werden. Speed sorgt – logisch – für mehr Tempo. Zweimal kann man die Geschwindigkeit seines Raumschiffs aufrüsten. Power macht aus dem Einfach-Laser einen Zweifach- und (wenn das Extra nochmal gewählt wird) sogar einen Dreifach-Schuß. Whiz zaubert ein Beiboot herbei, das sich als sehr anhänglich erweist: Schwungvoll kreist es um Ihr Raumschiff und ballert munter mit. Das Extra, für das man am meisten Energiekapseln investieren muß, ist eine Smart Bomb, die alle Gegner wegputzt, die sich gerade auf dem Bildschirm tummeln. (hl)



Der Weltraum ist zum Ballern da: Sarcophaser schießt scharf (Amiga)

Heinrich: »Man schießt sich durchs Leben...«

Na, wer sagt's denn: Jetzt gibt es den ersten vernünftigen Nemesis-Verschnitt für den Amiga. Sarcophaser erreicht zwar nicht die spielerische Klasse des Vorbilds, gehört aber zu den momentan besten Amiga-Programmen dieses Genres.

Die Titelmusik ist super komponiert; die Grafik nicht überragend, aber streckenweise ziemlich gut. Die spielerischen Qualitäten sind bei der Motivation ausschlaggebend. Gegnerische Formationen rücken zum Teil recht raffiniert an, der Spielspaß ist nicht von Pappe. Ein paar originelle Extra-Waffen mehr sowie einen Zwei-Spieler-Modus vermisse ich allerdings. Wer schon immer ein Programm im Nemesis-Stil für seinen Amiga suchte, kann das aber bestimmt verschmerzen.

STELL DIR VOR



Du könntest all diese Spiztenreiter unter den Computerspielen in einer Sonderpackung zum Preis eines einzigen Spiels kaufen. Wäre das nicht phänomenal?

Und was wäre, wenn Du außerdem noch ein Spiel absolut umsonst bekommst – sagen wir, den Verkaufsschlager unter den Kampfkunst – Simulationsspielen "Yie Ar Kung Fu"? Wäre das nicht einfach sensationell?

DEINE KÜHNSTEN WÜNSCHE KÖNNEN SICH NUN ERFÜLLEN!

Die Spielsammlung heißt ...

THE MAGNIFICENT SEVEN



und ist natürlich von

ocean®

Micropartner präsentiert

im Exclusivvertrieb

von BOMICO

speziell für

Amiga











An der Grenze des Wirklichen

Der verhexte Ganges!



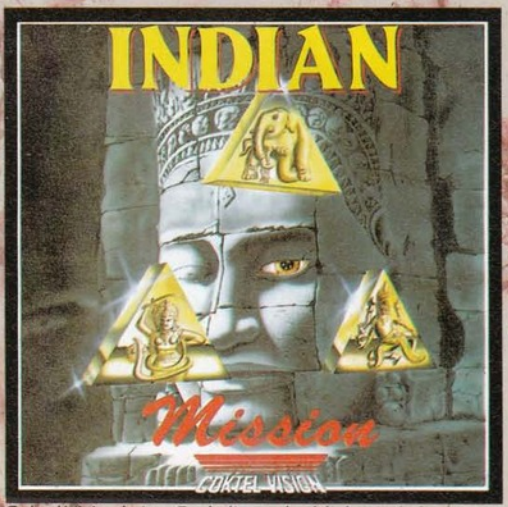
. . . Aus den kleinen Wäldern der Normandie über indische Landschaften . . .

. . . versucht Clark Bokel der Verhexung, die auf der Welt lastet, ein Ende zu setzen.



In deutscher Sprache!

Erhältlich auf Disketten für:
Commodore Amiga, Schneider CPC, IBM PC und Atari ST 520/1040, S/W und Farbmonitor.



Coktel Vision bringt Euch die unglaubliche Welt der indischen Zauberkunst in Action und Adventure.

BOMICO

Elbinger Straße 3 · 6000 Frankfurt/M. 90
Telefon 069/706050

Cybernoid

CPC (Amiga, Atari ST, C64, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Grafik	7.5
Sound	8
Power-Wertung	7

Wir haben ja schon einiges in Action-Spielen erlebt, aber das geht doch entschieden zu weit: Weltraum-Piraten haben einfach alle Extra-Waffen aus dem Vorrats-Lager gestohlen! Noch dazu haben sie Juwelen und andere wertvolle Dinge mitgehen lassen. Eine solche Schandtat darf natürlich nicht ungestraft bleiben, und so schickt die galaktische Föderation einen einsamen Söldner und Videospieler aus, um den Piraten eine richtige Lehre zu erteilen. Der Söldner erhält »Cybernoid«, ein kleines Kampfraumschiff mit einer guten Waffen-Ausrüstung, das die Piraten bei ihrem Beutezug übersehen hatten.

Cybernoid ist ein ungewöhnliches Action-Spiel, das ohne Scrolling auskommt. Sie müssen sich von Bildschirm zu Bildschirm durch die einzelnen Levels durchschlagen. Ihnen stehen fünf verschiedene Extras begrenzt zur Verfügung, die Sie über die Tastatur jederzeit aktivieren können. Zu den Extras gehört ein Schutzschild, Bomben und Minen sowie zwei spezielle Raketen-Typen. Die einen suchen sich selbständig ihr Ziel, die anderen hüpfen über den Schirm und vernichten alles, was ihnen in den Weg kommt.

Von Bildschirm zu Bildschirm tauchen neue Gegner auf und so ergeben sich stets neue Probleme. Ab und zu kann man seinen Vorrat der fünf Standard-Extra-Waffen aufstocken oder findet gar eine Extra-Extra-Waffe. Manche Bildschirme sind nur mit brutaler Gewalt zu durchqueren, andere erfordern viel Fingerspitzengefühl oder Glück. (bs)



Extras im Dutzend billiger: Cybernoid plündert den Piraten-Planeten (CPC)

Boris: »Buntes Ballern – mit Bedacht!«

Action-Spiele gibt's wie Sand am Meer und doch schafft es das Softwarehaus Hewson, diesem abgelutschten Genre immer neue Aspekte abzugewinnen. Cybernoid spielt sich erfrischend anders, da es kein pures Schießspiel ist, sondern auch Geschicklichkeit, Gedächtnis (welche Extrawaffe nutzt in welchem Raum am meisten) und Strategie verlangt. Man fühlt sich immer herausgefordert und schafft bei jedem Anlauf ein, zwei Bildschirme mehr, um dann gleich noch mal einen Versuch zu wagen. Die Titelmusik ist für den CPC hervorragend, die Grafik gut gezeichnet, sehr bunt und flott animiert. Abwechslung wird hier groß geschrieben.

Mittelfristig bietet Cybernoid eine sehr hohe Spielmotivation, die aber langfristig etwas abflauen wird, wenn man sich erst einmal ganz durchgespielt hat.

Beyond the Ice Palace

Atari ST (C64, CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 35 bis 49 Mark (Diskette) ★ Elite

Grafik	7.5
Sound	6
Power-Wertung	6.5

Die Sage erzählt von einem geheimnisvollen Land, in dem seltsame Geschöpfe leben. Der Kampf zwischen Gut und Böse tobt dort seit Ewigkeiten. Im Lauf der Zeit hat das Böse die Oberhand gewonnen. Sie wurden auserkoren, die alte Ordnung wiederherzustellen und das Böse in seine Schranken zu weisen.

»Beyond the Ice Palace« schlägt in dieselbe Kerbe wie Elites Action-Klassiker »Ghosts'n Goblins«: Ein wackerer Held muß sich durch unbekanntes Gebiet schlagen. Unterwegs kann er herumliegende Waffen wie Messer, Schwert oder Axt aufnehmen.

Dummerweise wimmelt es in der Gegend von finsteren Gesellen, mit denen nicht gut Kirschen essen ist. Die meisten kann man mit einem gezielten Messerwurf erledigen. Einige davon erweisen sich allerdings als äußerst hartnäckig. Erst nach mehreren Volltreffern geben sie sich geschlagen.

Damit der Held nicht gleich in die nächstbeste Fallgrube fällt, kann er springen sowie Leitern hoch- und runterklettern. Bewegliche Plattformen, die im Lauf des Spiels auftauchen, sorgen für zusätzlichen Nervenkitzel. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Ein Zauberspruch hilft gegebenenfalls aus der Patsche. (mg)



Die grünen Mieslinge muß man mit mehreren Treffern bezwingen (ST)

Martin: »Technisch toll«

Allzu viele Spiele dieser Art gibt es bislang auf dem ST noch nicht. Das meiner Meinung nach mißglückte »Barbarian« von Psygnosis (diese Animation... Bäh!) ist wohl kaum der Traum aller »Ghosts'n Goblins«-Fans.

Beyond the Ice Palace kann mich da schon eher begeistern. Vor allem das flotte Scrolling und die Animation der Monster sind beeindruckend. Leider gibt es einige Stellen, bei denen man neben viel Können auch etwas Glück braucht, um heil über die Runden zu kommen. Normalerweise ist ein Spiel mit diesem Malus bei mir bereits unten durch, doch Beyond the Ice Palace habe ich trotzdem noch gespielt – sogar ziemlich häufig. Es macht einfach Spaß. Wer Programme dieser Art mag, ist mit der ST-Version gut bedient.

Northstar

Die Raumstation »Northstar« meldet sich nicht mehr. Wurde sie zerstört, besetzt, oder ist nur der Funker eingeschlafen?

Was uns heute schon einige Zukunfts-Forscher prophezeien, ist im Jahr 2499 Realität: Eine total überbevölkerte Erde steht kurz vor dem Chaos. In dieser schwierigen Situation beschließt die Regierung, eine riesige Raumstation zu bauen, die Hunderttausende Menschen aufnehmen und versorgen soll. Beinahe täglich werden Material sowie Wissenschaftler und Arbeiter zu der kosmischen Baustelle geflogen. Nach einigen Jahren ist die Station fast fertig. Alles läuft plangemäß – bis der Funkkontakt zur Station abreißt. Dreimal dürfen Sie raten, wer sich auf der Raumstation häuslich niedergelassen hat. Richtig, die bösen Außerirdischen.

Sie laufen mit einem metallischen Greifarm bewaffnet über eine horizontal scrollende Landschaft. Ihr Ziel ist die Zentrale der Raumstation. Von beiden Seiten greifen Aliens und hüpfende, Roboter-ähnliche Gebilde an. Eine Berührung mit dem Greifarm ist für die Außerirdischen tödlich.

Neben den vielen Gegnern und anderen Stolpersteinen stehen ab und zu Behälter im Weg. Werden sie geöffnet, gibt's als Belohnung entweder Bonuspunkte oder eine von fünf Extrawaffen. (mg)

Atari ST, C64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik	5	
Sound	4	
Power-Wertung	5	

Wenig aufregend sind die Wertungen für die C64-Version

Grafik	7	
Sound	6.5	
Power-Wertung	6	

Auf dem Atari ST kassiert Northstar höhere Punktzahlen



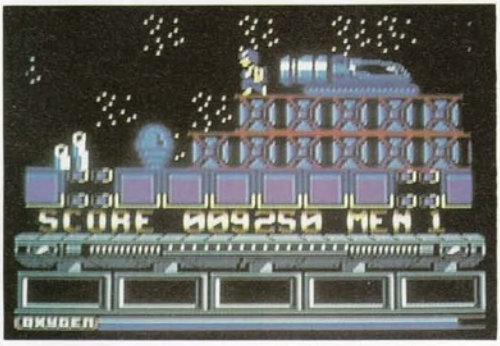
Der einsame Astronaut mit dem rostfreien Greifarm mischt die bösen Außerirdischen auf (ST)



Geht so

Was Northstar für den C64 angeht, bin ich ziemlich enttäuscht. Meiner Meinung nach gibt es für diesen Computer eine ganze Reihe von besseren Action-Orgien. Angefangen von »IO« bis hin zu »Zynaps«. Northstar spielt sich zwar ganz anständig, doch überdurchschnittlich ist an diesem Programm eigentlich gar nichts. Es plätschert halt so vor sich hin. Ob sich dafür 40 Mark lohnen, wage ich zu bezweifeln.

Action-Fans unter den ST-Besitzern dagegen sollten ruhig mal einen Blick auf Northstar riskieren. Ganz einfach deshalb, weil es noch nicht all zu viele technisch gute Ballerspiele für diesen Computer gibt. Zudem ist die Grafik hübsch bunt und detailreich.



Vorsicht Junge: Spring' dem Roboter nicht auf den Schoß (C64)



Geht so

Ächz... einfach ist das nicht! Schon im ersten Level setzt Northstar einem ganz schön zu. Nur fortgeschrittene Spieler dürfen sich hier Hoffnungen machen, weit zu kommen. Obwohl mich der Frust oft zu packen droht, unternehme ich immer wieder mal einen Versuch bei diesem Spiel. Es bietet nichts weltbewegend Neues, macht aber irgendwie Spaß.

Am besten ballert es sich auf dem Atari ST. Spiele dieser Art sind für diesen Computer ohnehin rar und die Atari-Version bietet schöne Grafik, anständiges Scrolling und guten Sound. Auf dem C64 spielt sich Northstar noch eine Spur schneller, aber die eher mickrige Grafik motiviert mich hier beim besten Willen nicht sonderlich.

Fazit: zumindest auf dem ST ein interessantes, schön schweres Action-Spiel für Freaks.

KONAMI

10 SPIELHALLEN-HITS MIT SUPER ACTION

SONDER–SPIELHALLEN–SORTIMENT JETZT BEI IHREM HÄNDLER ERHÄLTLICH!

KONAMI'S ARCADE COLLECTION



Die High-School spielt verrückt: Kellnerein, fliegende Schwämme und Torten. Mikie läuft auf Hochtouren: bring ihn dazu seiner Freundin trotzdem den ersehnten Liebesbrief zu bringen.



PANIK IN DER BÄCKEREI! Ein brandneues und knacktrisches Spiel von Konami. Ein rasanter Arkadenspaß. Hellt Joe dem Bäcker seine Brötchen gegen die Wüsten Waschbären zu verteidigen!



Mach mit beim härtesten Training Deines Lebens. 6 Herausfordernde Sport-disziplinen warten auf Dich. Bis zu 3 Spieler, 4 verschiedene Schwierigkeitsstufen stehen an. Um weiterzukommen, mußt die vorgebenen Zeiten bzw. Weiten erreichen – Dein wichtigster Gegner bist Du selbst...



Verbessere Deine Karatekünste im Kampf gegen 8 weitere Gegner, dann winkt Dir der Schwarze Gürtel. Authentische Kampfbewegungsabläufe und 4 verschiedene Szenarien schaffen eine realistische Spielatmosphäre.



Endlich Meister der geheimen Kampfkunst "Chin's Shao-Lin" gerüst er in die Fänge der Dreier-Banden. Mit gekonnten Kicks und Schlägen versucht er sich zu befreien.



Dieser Planet, friedvoll und unserer Erde sehr ähnlich, soll von der Steinen-gruppe Bakterion vernichtet werden. Nur unter Einsatz allen Mutes kannst Du Nemesis retten.



Führ den Herausforderungskampf von TRACK and FIELD fort. Bogenschießen, Tontaubenschießen und Gewichtheben sind nur einige der vielen Sportarten, in denen Du Deine Fähigkeiten und Dein Durchhaltevermögen messen kannst.

Das große Match ist spannungsgeladen, atemlose Stille, doch Deine Spieleröffnung ist grandios. Hoffentlich geht's auch so weiter. Versuch Dein Glück bei Konami's einmaliger Tischtennis-Simulation.





Nur einer steht den Banditen bei ihrem überfall im Weg: DU! Du bist im Besitz einer Pistole und einer Peitsche, aber reicht das aus? Wenn Du die Gangster in der Nähe des Zuges aufspürst und überwältigst, denk dran: Ihre Taschen sind voller Gold!



Dein oberstes Ziel ist es, Großmeister zu werden. Gar nicht so einfach, denn eine Vielzahl von Feinden mit den verschiedensten Waffen suchen dies zu verhindern. 6 verschiedene Angriffsarten stehen Dir zur Verfügung!

Imagine soft

Imagine ... the name of the game

Imagine is a registered trademark

IMAGINE SOFTWARE · 6 CENTRAL STREET · MANCHESTER M2 5NS · TEL: 061-832 6633 · TELEX: 667799 OCEANS G · FAX: 061 834 0650

IO

C64
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik	9.5	
Sound	6.5	
Power-Wertung	8	

Was? Schon wieder ein »Nemesis«-Verschnitt für den C64? Gibt's denn noch nicht genug Spiele von der Sorte? Mitnichten. Ein »IO« sucht man auf dem C64 bislang vergebens.

Dieses horizontal scrollende Action-Spektakel verblüfft mit seiner technischen und grafischen Brillanz. Einige Angriffsformationen kennt man bis jetzt nur aus den Spielhallen. Meistens tummeln sich mehr als zehn Sprites auf dem Bildschirm, ohne daß sie flimmern. Das Spielfeld scrollt fließend und die Objekte sind allesamt animiert (sogar die feindlichen Schüsse pulsieren). Der Grafiker hat so geschickt mit Schattierungen gearbeitet, daß man meint, der C64 hätte die Farbenpracht des Amigas. Am Ende eines Levels wartet noch ein Koloß von Raumschiff, das aus allen Rohren schießt. Stück für Stück muß man es mit gezielten Lasersalven zerstören.

Leider hat der Einfallsreichtum der Programmierer bei den Extrawaffen haltgemacht. Nur die Standard-Extras wie höhere Schußfrequenz, bis zu zwei Beiboote und »Smart-Bombs« werden geboten. Zudem ist es unverständlich, warum man sich auf nur vier Levels, die komplett im Speicher stehen, beschränkt hat. Die Nachladezeiten hätte wohl jeder gerne in Kauf genommen, wenn ihm dafür vier weitere Spielstufen geboten würden.

(mg)



Die schicksten Sprites im Commodore-Universum bietet IO (C64)

Martin: »Da raucht der Joystick«

Wahnsinn! Was für eine Grafik! Und so viele Sprites! Für mich als Ballerspiel-Fan ist IO natürlich etwas Besonderes. Schade nur, daß die wenigen Extrawaffen nichts Neues bieten. Trotz dieses Mankos kommt kein Action-Fan unter den C64-Besitzern an IO vorbei – auch dann nicht, wenn er »Delta« und »Nemesis« bereits besitzt.

IO spielt sich einfach gut. Es ist zwar schon im ersten Level äußerst schwierig (vom zweiten wollen wir lieber gar nicht reden), doch jede Situation kann man mit blitzschnellen Reflexen und gekonnten Flugmanövern überstehen. Doch Vorsicht, Adventure- und Rollenspiel-Freaks werden viel Spielpraxis brauchen, ehe sie den zweiten Level erreichen (Anatol flüchtete schon beim Anblick der ersten Angriffs-Formation aus dem Zimmer...).

Ebonstar

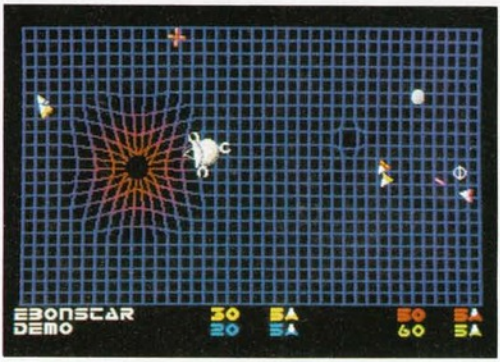
Amiga (Apple II, C64, Macintosh, MS-DOS)
zirka 80 Mark (Diskette) ★ Micro Illusions

Grafik	4	
Sound	4.5	
Power-Wertung	5	

Im Jahre 3000 hat's die Menschheit gut: Die Galaxien sind erschlossen, der Wohlstand ist gesichert. Leider sind die Menschen vom Guten und Schönen derart gelangweilt, daß sie nach neuen Aufregungen suchen. Eine von ihnen ist das »Ebonstar«-Turnier, bei dem maximal vier Helden teilnehmen können.

Der Spieler steuert einen kleinen Gleiter über ein Spiel-Raster. Auf dem Spielfeld erscheint ein waschechtes schwarzes Loch: der Ebonstar. Er saugt alles, was ihm zu nahe kommt, einfach ein; ein kosmischer Staubsauger also. Er wird von einem großen Raumschiff, Arche genannt, im Zaum gehalten. Ihre Aufgabe ist es nun, senkrecht in einen Greifarm der Arche zu schiessen, um die Arche zu vernichten und den Ebonstar zum Explodieren zu bringen. Gemeinerweise machen Ihnen noch ein Haufen von Gegnern das Leben schwer. Sie schießen mit Energiestrahlen auf Ihr Schiff. Ihr Gleiter wird dadurch nicht zerstört, Sie werden aber in die entgegengesetzte Richtung geschleudert (und vielleicht gerade direkt in den Ebonstar hinein).

Neben einem netten Bündel Extrawaffen wie Lenkraketen oder einem Schild bietet das Programm auch einen Turniermodus, in dem sich bis zu vier Spieler gleichzeitig die Hölle heißmachen können. (al)



Ein schwarzes Loch mit doppelter Schlurp-Kraft (Amiga)

Anatol: »Schade, schade...«

Wirklich lobenswert: Grafisch ist Ebonstar zwar ziemlich spartanisch, wartet mit einigen neuen Spielideen auf. Auch die kleinen Effekte und Kniffe bringen Stimmung und der Vier-Spieler-Modus ist klasse. Doch leider werden die spielerischen Qualitäten durch zwei Punkte empfindlich gestört.

Punkt eins: Ebonstar kann man zwar mit dem Joystick, der Maus oder der Tastatur steuern, aber mit keinem davon wirklich gut. Man ist beim Manövrieren immer zu träge.

Punkt zwei: Es ist sehr schwer, die Arche genau zu treffen. Meistens fährt man viel zu dicht an den Ebonstar heran und wird prompt von ihm verschluckt. Meistens hilft hier nur ein Zufallstreffer.

Fazit: Ein wenig mehr Schliff hätte Ebonstar nicht geschadet – schade um die gute Idee.

Obliterator

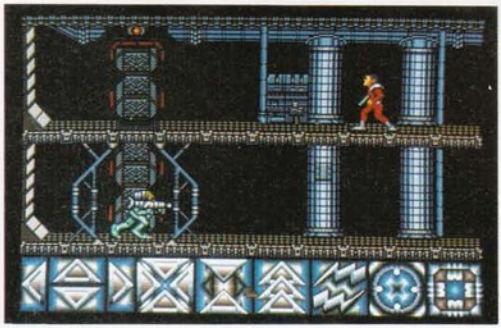
Amiga (Atari ST)
79 Mark (Diskette) ★ Psygnosis

Grafik	7
Sound	5
Power-Wertung	6

An einem heiteren Frühlingsnachmittag im Jahre 8388 wird die ganze menschliche Raumflotte auf einen Schlag weggeputzt – und das von einem einzigen gigantischen Schiff. Also rufen die verantwortlichen Herren auf der Erde Drax, den letzten »Obliterator« – eine genetisch perfekte Kampfmaschine.

Drax wird auf das Schiff gebeamt und muß dort für maximale Verwirrung sorgen. Die fremden Wesen auf dem Schiff sind mies gelaunt und gut bewaffnet. Auch der Obliterator hat eine Pistole, mit der er heftig zurückschießen kann. Während des Spiels muß er Munition aufsammeln und neue Waffen finden. Außerdem sollte man von Zeit zu Zeit seinen Schutzschirm auffrischen, wenn man nicht sein einziges Bildschirmleben verlieren will.

Der Obliterator wird über Icons gesteuert, die man mit dem Mauszeiger anklickt. Dann führt Drax die entsprechende Bewegung aus. Er kann laufen, klettern, springen, Gegenstände nehmen und herzhaft ballern. Um das Schiff zu zerstören, muß der Spieler fünf wichtige Gegenstände mopsen. Wenn er es schafft, gehen auf dem Schiff die Schutzschilde runter. Das ist der Moment, in dem die irdischen Verteidigungsstationen ganz höllisch das Ballern anfangen. Timing ist also angesagt, wenn Sie vorher aus der Mausefalle entkommen wollen. (al)



Ein Mausklick genügt – Obliterator schon zur Stelle (Amiga)

Anatol: »Barbarian im Weltraum«

Das ist wieder mal typisch Psygnosis: fantastisch gezeichnete Grafik, aber mickrige Animation: Der Obliterator läuft, als ob er Fuß-Krämpfe hätte. Durch die ruckartige Animation und die etwas seltsame Icon-Steuerung spielt sich das Programm leider ziemlich träge.

Außerdem ist Obliterator spielerisch nicht ganz narrensicher: Manchmal, wenn Drax zu nahe an einem feindlichen Sprite steht, prallt er immer wieder dagegen und verliert so kostbare Energie. Die Steuerung ist nicht gerade die glücklichste.

Wer »Barbarian« von Psygnosis mochte, bekommt mit Obliterator einen fast identischen Nachfolger, viele neue Räume und eine große Herausforderung. Wer generell die Mischung »Labyrinth und Action«-Spiel nicht mag, wird kaum in Jubelschreie ausbrechen. Und wer hier schnelle Action erwartet, soll gleich die Finger davon lassen.

Advanced Tactical Fighter

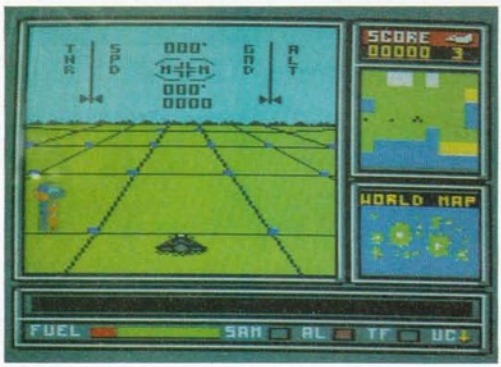
CPC (Atari ST, C64)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★
Digital Integration

Grafik	6.5
Sound	5.5
Power-Wertung	4.5

Ein taktischer Jäger ist ideal für einen schnellen strategischen Angriff geeignet. Und da zufällig wieder ein paar feindliche Armeen ins Land einmarschieren, fliegen Sie diesen Jet, um die Eindringlinge zu vertreiben.

»Advanced Tactical Fighter« (kurz »ATF«) ist keine Flug-Simulation, sondern ein Action-Spiel mit einigen taktischen Elementen. Zu Beginn des Spiels bekommt man einen Bericht, wie es um die werten Ländereien steht; feindliche Ziele werden in die Datenbank des Flugzeugs eingegeben und der Pilot kann starten. Danach wählt man seine Ziele strategisch möglichst günstig aus, fliegt sie an und versucht, sie mit Raketen zu zerstören.

Der Spieler sieht sein Flugzeug von hinten, wie es über eine Gitteroberfläche heizt. Das Netz dreht sich nicht mit, wenn man in die Kurve geht. Überall im Luftraum sind feindliche Flugzeuge unterwegs, die den Jet verfolgen und ihn in Luftkämpfe verwickeln. Will man nicht entdeckt werden, so geht man sinnvollerweise auf niedrigen Geländeflug über. Ist der Jet beschädigt, kann man zur automatischen Landung übergehen. Wenn sich eine Piste in der Nähe befindet, steuert das Flugzeug automatisch darauf zu. Am Boden angekommen wird repariert, neu aufgetankt und die Waffensysteme werden frisch bestückt. (al)



◄ **Taktisch geht die Welt zugrunde... (CPC)**

Anatol: »fortgeschrittene taktische Langeweile«

Ich habe mir von ATF mehr erwartet. Die Grafik ist zwar schnell, aber das Spielprinzip macht den guten Eindruck zunichte. Der Spieler fliegt herum, schickt hin und wieder eine Missile los und ballert alienartige Jets ab. Hätten sich die Programmierer etwas mehr einfallen lassen, wäre ATF ein gutes Spiel geworden. Von fortgeschrittener Taktik oder einem Flugsimulator kann man hier leider nicht reden.

Übel wird es, wenn ein Gegner von hinten anfliegt. Wenn er einmal in der richtigen Position steht, hat man keine Chance, ihn durch geschickte Flugmanöver abzuschütteln. Man steckt nur grummelnd die Schüsse ein und hofft, daß der ATF nicht zu schwer beschädigt wird.

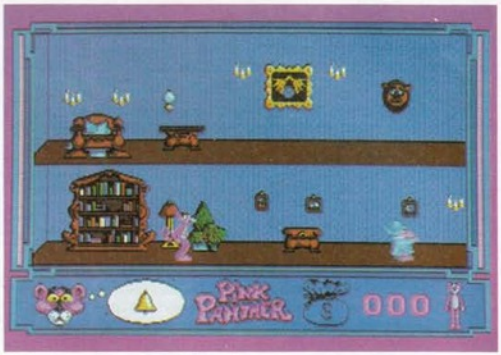
Pink Panther

Amiga (Atari ST, C64, CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

Grafik	7	
Sound	6.5	
Power-Wertung	6.5	

Das Pantherleben ist nicht leicht: Selbst ein besonders populäres Exemplar dieser Spezies wie der »Pink Panther« leidet unter den hohen Lebenshaltungskosten. Um zu etwas Geld zu kommen, bewirbt sich der rosarote Panther als Butler bei reichen Leuten, die alle schlafwandeln. Des Panthers Ziel: Nachts die Wohnungen ausplündern und dabei darauf achten, daß der schlafwandelnde Hausherr nicht aufwacht.

Vier Häuser (und damit vier Levels) müssen der Reihe nach ausgeraubt werden. Am wichtigsten ist es, immer darauf zu achten, daß der Schlafwandler nirgendwo anstößt, aufwacht und unseren Panther auf frischer Tat ertappt. Auf höheren Levels huscht außerdem Inspektor Clouseau herum, den man auf Distanz halten sollte. Der Pink Panther hat zum Glück einige Gegenstände dabei, die er einsetzen kann. Per Glöckchengeläute und sanften Schubsern läßt man den Schlafwandler in andere Richtungen laufen. Durch das Absetzen von Brettern und Sprungfedern kann er Stolperstellen gefahrlos passieren. Um dem Inspektor eins auszuwischen, kann man Löcher in den Fußboden zaubern oder eine Panther-Attrappe aufblasen (die ganz nebenbei auch den Hausherren umlenken kann). Hat der rosarote Panther ein Haus ausreichend beklaut, kann er sich im Supermarkt einen Gegenstand kaufen, der ihm den Zugang zum nächsten Haus erlaubt. (hl)



Diebestour auf rosaroten Pfoten (Amiga)

Heinrich: »Erfrischende Spielidee«

Ich habe eine Weile gebraucht, um mich mit dem Programm anzufreunden. Das liegt vor allem an der schludrigen Anleitung, die wichtige Dinge einfach nicht erklärt (zum Beispiel, daß und wie man Türen benutzen kann). Nach diesen Anfangsschwierigkeiten wurde aus mir noch ein passionierter Panther-Spieler, was vor allem an der originellen Programm-Idee liegt. Es kann allerdings ganz schön nerven, wenn man sich wegen eines kleinen Fehlers wieder durch ein ganzes Haus spielen muß.

Die Amiga-Version gefällt mir am besten: Grafik, Scrolling und Sound sind hier sauber gelungen. Die ST-Grafik sieht wie beim Amiga aus, doch hier wird nicht gescrollt, sondern von Bild zu Bild umgeschaltet. Getrübter Spielspaß bei der CPC-Umsetzung: Bedingt durch die niedrige Auflösung des Computers, fällt die Grafik gegenüber den 16-Bit-Versionen deutlich ab.



Bobo im Kampf gegen fünf Morgenmuffel (ST)

Anatol: »Knast mit kleinen Fehlern«

Bobo ist beileibe kein schlechtes Spiel; es fehlt ihm nur der letzte Pfiff. Die Grafik ist originell und macht viel Spaß, wenn man den Comic kennt; die spritzige Musik tut ein übriges zum guten ersten Eindruck.

Schlecht ist allerdings das Timing: jeder Spieler ist nur einmal dran. Macht man etwas falsch oder läuft die Zeit ab, wird das nächste Spiel geladen. Viel Warterei also, was man vom Knast ja gewohnt ist. Außerdem haben die Programmierer sich an viele alte Spiele angelehnt: das Trampolinspringen ist eine Variante von »Clowns«, dann gibt es noch einen schlechten »Beamrider«-Clone und das Essenschaufeln erinnert an »Tapper« – nur stehen diesmal die Tische anders. Ähnlichkeiten mit Doc Bobo sind übrigens ausgeschlossen – er programmiert gerade die Maga-Version von »Starkillers Rache«.

Bobo

Atari ST (C64, CPC)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Infogrames

Grafik	7	
Sound	6.5	
Power-Wertung	5.5	

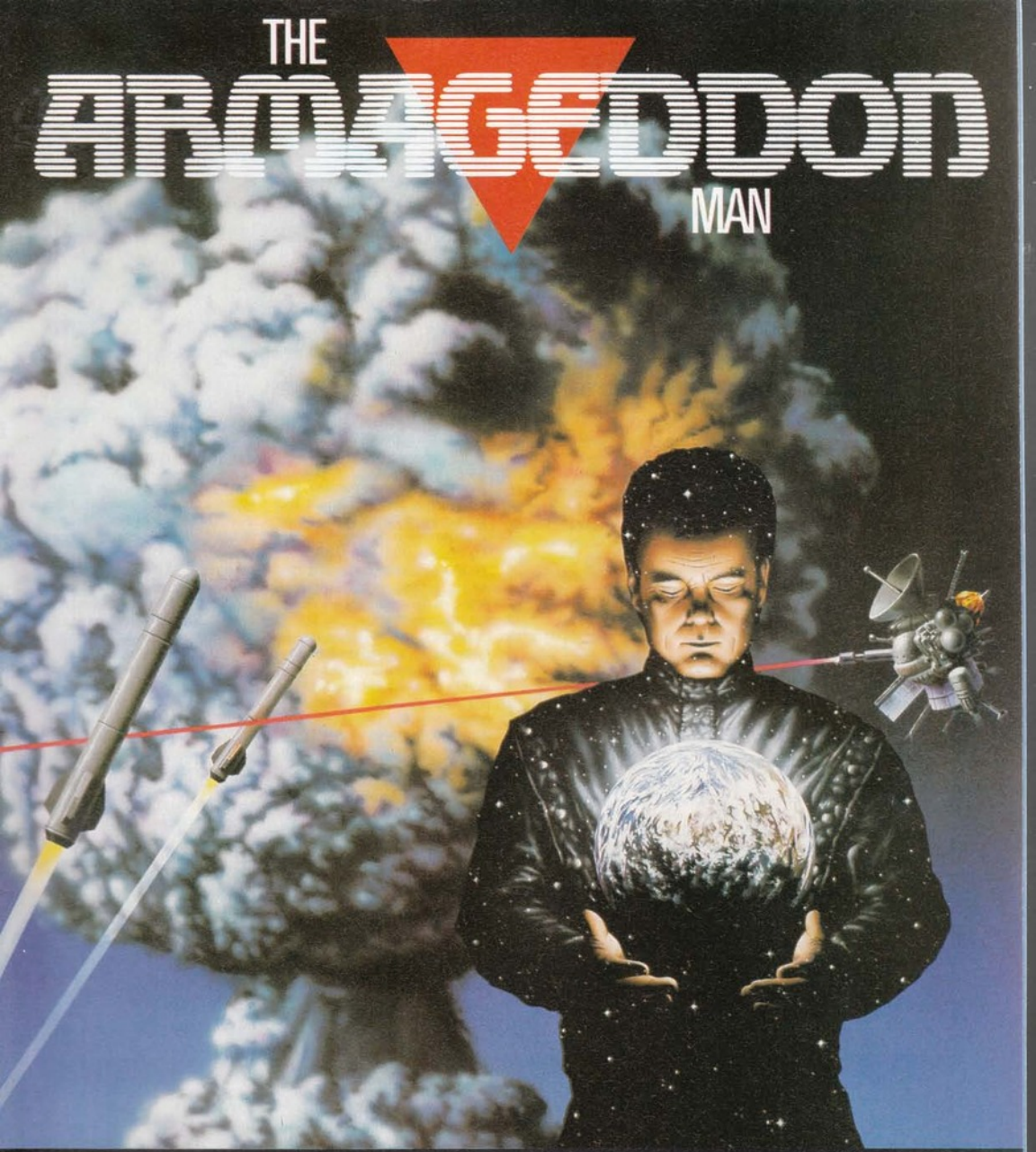
Bobo hat ein kleines Problem: Er sitzt seit Jahren im Knast und will jetzt endlich raus. Seine Abenteuer gibt es nicht nur als Comics, sondern auch auf dem Computer – zum Nachspielen.

In dem ersten Teil steuert der Spieler Bobo zwischen hungrigen Gefangenen und der Essensausgabe. Danach muß man Kartoffeln schälen: mit einer schnellen Joystickbewegung wird die Kartoffel gepellt und auf Knopfdruck in die Küche geworfen. Durch ein Rohr fallen immer neue Kartoffeln in den Raum.

Im dritten Teilspiel wird Bobo auf Putztour geschickt. Mit seinem Hypra-Bohner-Besen soll er versuchen, den Hof nicht nur sauber, sondern rein zu halten. Sechs Türen gilt es zu bewachen, damit keine verdreckte Stiefel über den sauberen Boden tappen.

Dann wird endlich ausgebrochen: Die Häftlinge springen aus den Zellen auf ein Trampolin. Stellt der Spieler es richtig auf, wird der Häftling (in eine bessere Zukunft?) über die Gefängnismauer geschlenzt – wenn nicht, knallt er unsanft an die Mauer. Im fünften Teil hat es Bobo endlich geschafft: Er ist aus dem Knast raus. Leider steht nur noch ein kleines Hindernis vor ihm: die elektrische Beleuchtung, die es auszuschalten gilt. Im letzten Teil hat sich Bobo mit dem fürchterlichen Schnarchen von fünf Mitgefangenen auseinanderzusetzen. (al)

THE ARMAGEDDON MAN



Es ist das Jahr 2032. Die Zukunft der Welt steht auf Messers Schneide. In den letzten 30 Jahren haben jede der Mächte ein riesiges Arsenal an Atomwaffen aufgehäuft. 16 Superpower Nationen, eine jede mit ausreichend Atommacht für die endgültige Vernichtung der gesamten Welt, stehen einander feindlich gegenüber – das unumgänglich erscheinende Resultat: Armageddon!

Vertrauen zuenander ist durch "Unsicherheit der gegnerischen Absichten" gekrüppelt. Aus Verzweiflung und um dieser Situation Herr zu werden haben sich die 16 Supermächte zu einer Allianz zusammengeschlossen – die UNN (United Nuclear Nations).

Zusammen finanzieren und entwickeln sie ein riesiges Netz von Spionen- und Lasersatelliten welche imstande sind, die politischen, wirtschaftlichen und militärischen Entwicklungen in der ganzen Welt zu beobachten und zu beeinflussen, und sie sogar direkt zu kontrollieren.

Das ganze Netz wird von einer riesigen und hochentwickelten Satellitenstation, mit Codenamen Olympus – aus gesteuert. Und Olympus selbst wird von seinem Supreme Commander, dem "Armageddon Man", der im wahrsten Sinne des Wortes das Schicksal der Welt in seinen Händen hält, kontrolliert.

In diesem Szenario wurden SIE auserwählt, die Rolle des "Armageddon Man" zu übernehmen. Ob Sie die nötigen diplomatischen, strategischen und militärischen Fähigkeiten besitzen, um die Welt vor dem Armageddon zu retten, steht jetzt zur Frage.

Ein jedes Spiel enthält ausführliche Spielanleitungen, eine farbige Landkarte der Welt aus Kunststoff vom Jahr 2032 (Größe 63cm × 40cm) und zwei Banner um Ihnen bei der Darstellung des Kampfverlaufs zu helfen.

NEW IN KÜRZE ERHALTLICH FÜR

Atari ST	Diskette
Commodore Amiga	Diskette
Schneider PCW 8256/8512	Diskette
IBM PC	Diskette

AUCH ERHALTLICH FÜR

Spectrum 48/128	Kassette
Schneider CPC	Kassette/Diskette
Commodore 64/128	Kassette/Diskette

martech

Martech ist das eingetragene Firmenzeichen der Martech Games Ltd,
Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE.
Phone: (0323) 768456 Telex: 878373 Martech G Fax: (0323) 766460

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER

Impossible Mission II

C64 (Atari ST, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

Grafik	7	
Sound	5.5	
Power-Wertung	8.5	

Ein Klassiker kehrt zurück. Nach vier Jahren sollten sich alle Joystick-Freaks wieder auf lange, harte Nächte einstellen.

Der verrückte Elvin Atombender ist wieder da. Seine Roboter-Armee hat er auch mitgebracht und er verfolgt immer noch das gleiche, schlechte Ziel: die Welt zu erobern. Sie, als guter Junge vom Dienst, sollen das verhindern.

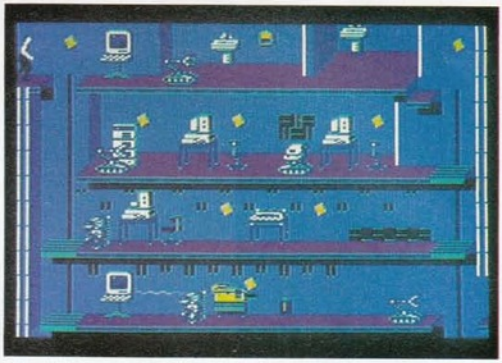
Der Spieler muß sich durch acht Türme kämpfen, um zu Elvin zu kommen. Jeder Turm besteht aus verschiedenen Zimmern, die über Lifte zu erreichen sind. In den Räumen gibt es Plattformen, auf die man springen kann. In jedem Raum stehen andere Gegenstände herum: Büromöbel, ganze Autos oder Haushaltsgegenstände, um nur einige zu nennen. Auch bei »Impossible Mission II« wird nicht geschossen. Dafür springt der Top-Agent wie schon beim Vorgänger einen wundervollen Salto, der wohl so jeden Kunstspringer vor Neid erblassen ließe. Mit diesem artistischen Geschick kann man so manchen Roboter überspringen.

Indem man Gegenstände untersucht, stößt man auf nützliche Dinge: ein nettes Extra oder eine Codezahl. Diese Zahlen sind immens wichtig: Wenn man sie in der richtigen Reihenfolge und in der richtigen Farbe kombiniert, kann man in den nächsten Turm gehen.

Die meisten Gegenstände werden von Robotern bewacht. Im Gegensatz zum Vorgänger Impossible Mission sind einige neue Typen dazugekommen. Da gibt es beispielsweise so einen hinterhältigen Heini, der den Agenten von der Plattform ins Bodenlose schubst. Andere wirken etwas harmloser, bringen aber genauso Ärger. Sie verstellen die Lifte, die man dringend braucht, um von einer Plattform zur anderen zu kommen. Natürlich sind neben miesen Minenlegern auch wieder die guten alten Killerroboter mit von der Partie. Berührt man einen solchen Roboter, verbrutzelt das Sprite; wenn es in einen Schacht fällt, ertönt ein markerschütternder Schrei. Der Effekt ist jedesmal der gleiche: dem Spieler wird Zeit abgezogen. Insgesamt stehen dem Spieler nur acht Stunden zur Verfügung, um Elvin zu fassen. Das klingt nach viel Zeit. Doch spätestens im vierten Turm merkt man, daß man sich nur wenig Fehler erlauben darf. Erfreulicherweise kann man einen Spielstand auf Diskette speichern.

Impossible Mission II wurde kräftig mit Extras aufgepeppt. Es gibt Lampen für dunkle Räume. Mit Minen kann man sich unliebsamer Roboter entledigen, mit Bomben Tresore sprengen. Außerdem kann man die Lifte in die Ausgangspositionen bringen oder Plattformen verstellen. Das begehrteste Extra dürfte wohl das sein, mit dem man die Roboter kurzfristig ausschaltet.

Um an Elvin ranzukommen, braucht man auch noch eine Code-Musik. Die Teile dieses Musikstücks befinden sich in Safes, die schwer von Robotern bewacht sind. Wenn man alle Musikstücke zusammengemixt hat, geht's zu Elvin. Und wie es da weitergeht, wird nicht verraten. (al)

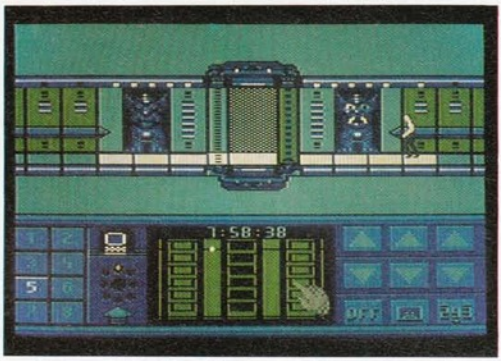


Elvins Roboter warten schon auf den Agenten. (C64)



Ich erinnere mich noch lebhaft an den Dezember 1985, in dem ich das erste Impossible Mission intensiv gespielt und endlich auch gelöst hatte. Damals war es das Spiel, das mich am meisten an den C64 gefesselt hat. Und glücklicherweise ist der Nachfolger genausogut. Natürlich gibt es ein oder zwei Schwachpunkte: Die Puzzlespiele sind nicht ganz so einfallsreich wie beim Vorgänger und die Grafik in den Räumen finde ich sogar etwas schlechter. Spielerisch hat man wenig geändert, nur einige neue Extras aufgenommen. Allerdings wurden die meisten Zimmer mit viel Liebe zum Detail aufgebaut und man muß eine Menge knobeln, bis man den optimalen Weg gefunden hat. Manche Zimmer sehen gar unmöglich zu lösen aus, doch bisher habe ich überall einen Trick gefunden, mit dem man das Spiel schaffen kann.

Ich bin begeistert von Impossible Mission II. Grafik und Sound hätte ich mir zwar noch besser gewünscht, aber beklagen kann man sich hier wirklich nicht. Und spielerisch hat es das Programm geschafft, mich für mehr als nur ein paar Stunden völlig zu fesseln.



Der Weg zum nächsten Turm: Ein Weg ohne Wiederkehr? (C64)



Ich hasse alle Roboter. In Impossible Mission II bin ich tausend Tode gestorben, ich bin verglüht, abgestürzt, geschubst und zerstrahlt worden. Trotzdem setze ich mich immer wieder gerne daran, Elvin Atombender endlich den Rest zu geben. Denn Impossible Mission II hat alles, was ein Spiel reizvoll macht. Das beginnt bei der sauberen Steuerung und hört bei dem satten Bündel Extras auf.

Das Programm ist nicht zu schwer, aber trotzdem komplex: Bis man erst einmal alle Türme durchgesucht hat, vergeht einige Zeit. Die Programmierer haben viel Wert auf die Spielbarkeit gelegt. Mit diesem Nachfolger hat sich Epyx selbst übertroffen: Ein Muß für alle Freunde von Geschicklichkeits-Spielen.

Pandora

C64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette), 45 bis 69 Mark (Diskette)

Grafik	4.5	
Sound	6	
Power-Wertung	5	

Am Ende des 20. Jahrhunderts wird ein gigantisches Raumschiff an Bord auf eine lange Reise geschickt. Der Auftrag für seine Besatzung: Lebensformen in unerforschten Teilen des Weltalls aufspüren. Alle Funktionen an Bord werden von dem Super-Computer »Pandora« kontrolliert.

200 Jahre nach dem Start führt Pandora eigenmächtig eine Kurskorrektur durch: das Raumschiff nähert sich wieder der Erde. Bevor das Schiff die Erdumlaufbahn erreicht, schickt man einen erfahrenen Astronauten (richtig, das sind Sie) an Bord, um nach dem Rechten zu sehen. Daß hier einiges faul ist, bekommt man schnell mit: Pandora zerstrahlt kurzerhand jeden, der keine ID-Karte bei sich hat. Ein Teil der Besatzung ist tot, andere Crew-Mitglieder machen einen reichlich benebelten Eindruck. Indem er sich mit erbeuteten ID-Karten an Computer-Terminals einloggt, kommt der Astronaut Stück für Stück der schrecklichen Wahrheit näher: Das Raumschiff hat Kapseln mit außerirdischen Invasoren an Bord, die Pandora über der Erde abwerfen will…

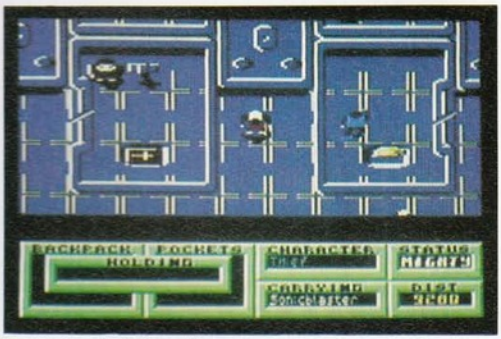
Bei Ihren Erkundungen im Riesenraumschiff müssen Sie fleißig nach Gegenständen suchen, Dinge mit anderen Spielfiguren tauschen und sich auch mal auf eine Prügelei einlassen. Der Ausgang von diesen Gefechten hängt von Ihrem Geschick und Ihrer Ausrüstung ab (blanke Faust gegen Iridum-Keule? Au Backe…). In bestimmte Bereiche des Schiffs kommt man nur mit der richtigen ID-Karte. Nur Paßkontrollen am Flughafen sind schöner… (hl)

Heinrich: »Hausmannskost im Weltraumkleid«

Pandora ist ein Action-Adventure der alten Schule mit einer sehr interessanten Story. Wer Science-fiction-Spannung schätzt, wird hier besonders motiviert zum Joystick greifen. Leider hat die Sache ihre Tücken: man kann keine Spielstände laden oder speichern. Wer sein Astronautenleben aushaucht, muß deshalb jedesmal ganz von vorne anfangen. Vor allem, wenn man sich schon weit vorgespielt hat, kann das ganz schön auf die Nerven gehen.

Trotz deutscher Anleitung sind Englischkenntisse zum Spielen notwendig, da viele Texte auf dem Bildschirm erscheinen, die nicht übersetzt sind.

Schade um die vielen guten Ansätze, aber auf Dauer spielt sich Pandora etwas zäh. Wer Action-Adventures mag, sollte sich das Programm aber auf jeden Fall einmal ansehen.



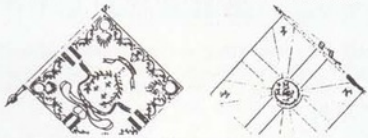
Auf Schritt und Tritt hütet die garstige Computer-Dame Pandora das Raumschiff (C64)

Postspiel

H I S T O R I E

> 1 8 0 0 <

KAMPF UM DIE WELTVORHERRSCHAFT



Werden Sie Herrscher eines Reiches in Europa zur Zeit der FRANZÖSISCHEN REVOLUTION !

Diplomatie, Politik, Strategie Kolonialismus, Welthandel, Wirtschaftsausbau und Geschick auf dem Schlachtfeld bestimmen den Weg Ihres Landes in einer packenden Simulation von DECOS.

Ihre Ideen, die von Spielern aus Deutschland und Europa gestalten den Verlauf eines von einem Computer verwalteten B r i e f s p i e l s .



Nähere Informationen zu diesem und anderen anspruchsvollen BRIEFSIMULATIONSSPIELEN erhalten Sie von

D E C O S GmbH
Egenolffstr. 29
6000 Frankfurt 1
Tel. 069-499523

Achtung! Kein Software-Verkauf !

Maniax

Atari ST (Amiga, C64, MS-DOS, Plus/4)
19 bis 29 Mark (Kassette), 29 bis 49 Mark (Diskette)

Grafik	7
Sound	3.5
Power-Wertung	6.5

Das Flächen-Füllspiel »Qix« hat wohl noch keiner vergessen: Der geneigte Spieler steuert hier ein Pünktchen, mit dem er Flächen auf dem Spielfeld markiert. Für jede ausgefüllte Fläche bekommt er Punkte. Füllt man mindestens 75 Prozent des gesamten Spielfelds aus, kommt man eine Runde weiter. Gegner, deren Berührung tödlich ist, sind dabei hinter unserer Spielfigur her.

Dieses altbackene Spielprinzip wurde bei »Maniax« gründlich aufgemöbelt. In den ausgefüllten Flächen erscheinen jetzt Teile einer stattlichen Grafik. Hier werden Ansichten von insgesamt 16 Städten gezeigt. Damit man es gegen die Verfolger nicht gar so schwer hat, gibt es auch Extras: sieben verschiedenfarbige Herzchen können aufgesammelt werden und jedes hat eine andere Bedeutung. Da kann man einen Level weiterspringen, sich an den Verfolgern mit Bomben und Raketen rächen oder sie einfrieren, bekommt Extra-Punkte geschenkt, die eigene Spielfigur wird schneller, oder bekommt gar ein Bonus-Leben spendiert. Es gibt auch Dreiecke, deren Berührung abgrundtief schlechte Auswirkungen haben: Verlust eines Lebens, Verlangsamung der Spielfigur oder Punkteabzug. Letzteres kann ganz schön nerven, da die High Scores auf Diskette gespeichert werden. Und wer schon ein geübter Maniaxer ist, kann vor Beginn des Spiels den Schwierigkeitsgrad erhöhen. (hl)



Einmal um die ganze Welt mit den 16 Städtebildern (ST)

Heinrich: »Nicht neu, aber nicht schlecht«

Die olle Qix-Spielidee hat auch schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Das stört aber überhaupt nicht, denn der Qix-Enkel Maniax spielt sich ausgesprochen frisch – den zahlreichen Extras und den schönen Städte-Grafiken sei dank.

Mit »Power Styx« (siehe Besprechung am Ende der Test-Rubrik) ist fast gleichzeitig eine zweite Super Qix-Variante für den Amiga erschienen. Vom Spielprinzip her gleichen sich die Power Styx und Maniax fast wie ein Ei dem anderen. Welches der beiden Programme die besseren Grafiken hat, ist schwer zu sagen – alles Geschmackssache.

Mir persönlich gefällt Maniax insgesamt besser, da es schneller ist als Power Styx, die Veränderung des Schwierigkeitsgrads erlaubt und die Auswahl der Bilder nicht so einen Kraut-und-Rüben-Eindruck wie beim Konkurrenten hinterläßt.

Bolo

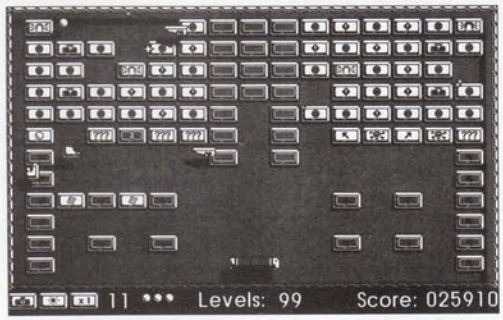
Atari ST
69 Mark (Diskette) ★ Application Systems

Grafik	6.5
Sound	3
Power-Wertung	6.5

Als Public Domain-Spiel mit drei Levels geistert »Bolo« schon lange durch die deutsche ST-Szene. Jetzt gibt es das laut Hersteller »etwas andere Ball-(er)Spiel« in der endgültigen Version zu kaufen, die 100 verschiedene Bilder enthält.

Eine richtige Hintergrund-Geschichte gibt es nicht, aber auch so läßt sich auf einen Blick erkennen, daß es sich um eine Variante des »Breakout/Arkanoid«-Themas handelt. Der entscheidende Unterschied zu den Vorgängern ist jedoch, daß der Schläger mit der Maus frei über den Schirm bewegt werden kann, also nicht nur nach links und rechts, sondern auch nach oben und unten. Dadurch sind zahlreiche geschickte Ball-Manöver wie kontrolliertes Beschleunigen und Abbremsen oder Seiten-Schläge möglich. Zudem sind einige höchst ungewöhnliche Extras integriert worden: Manche Steine explodieren, wenn sie getroffen werden. Die Stein-Splitter sind für den Schläger tödlich. Andere Steine erhöhen bei einem Treffer die Gravitation.

Bolo wurde für den Monochrom-Modus des ST geschrieben, funktioniert aber auch auf Farbmonitoren. Eine auf Diskette gespeicherte High-Score-Liste gehört ebenso zum Programm wie wahlweise deutsch- oder englischsprachige Menü-Texte. (bs)



Vorsicht! Steinsplitter gefährden die Gesundheit Ihres Schlägers! (Atari ST/monochrom)

Boris: »Jetzt hab' ich totale Kontrolle«

Was Bolo für mich so interessant macht, ist die totale Kontrolle über den Schläger. Jetzt muß ich nicht wie bei anderen Breakout-Clones Ewigkeiten warten, bis der Ball wieder am unteren Bildschirmrand angekommen ist. So kann man auch komplizierte Manöver ausführen und mehr Spaß beim Spielen haben – selbst wenn der Ball bei solchen waghalsigen Tricks öfters mal ins Aus geht.

Monochrom-Anwender werden sich über das Spiel besonders freuen. Die schwarzweiße, klare Grafik hat mir gefallen, obwohl eine buntere Darstellung auf dem Farbmonitor nicht schlecht wäre. Einen kleinen Rüffel gibt es für die scheußlich digitalisierte Titel-Musik, die man aber nur mit einem doppelseitigen Laufwerk ertragen muß. Insgesamt ein empfehlenswertes Spiel.



ADVENTURE...



Die Bibliothek



Der Kommandoraum

STRATEGIE...



Der Haifischangriff

AKTION...

Nun ist es so weit:

Nach einem Jahr Bearbeitungszeit erscheint der Roman „20000 Meilen unter dem Meer" von Jules Verne als Computerspiel.

Es fasziniert alle:
Spannend wie der Roman
„20000 Meilen unter dem Meer"
Setzt neue Maßstäbe!

Alles in deutscher Sprache erhältlich

Distributor:
BOMICO
Vertriebs und Investitions GmbH

Elbinger Straße 3
6000 Frankfurt/M. 90
Tel. (069) 70 60 50

Mitvertrieb:
profisoft

erhältlich auf Disketten für:
Commodore Amiga,
Schneider CPC, IBM PC und
Atari ST 520/1040
(S/W- und Farbmonitor)

HAPPY COMPUTER SONDERHEFT

DIE HEISSESTEN SPIELE

für C64/C128, Atari ST und Amiga

C64/C128

Fernöstlicher Kampfsport mit dem C64

Samurai-Kampf: *Mit diesem Listing des Monats erhalten Sie wieder ein Programm von allerhöchster Qualität. Kämpfen Sie zu zweit in der Arena asiatischer Samurais gegeneinander. Mit Wurfsternen und geschickten, schnellen Bewegungen müssen Sie sich gegen Ihren Gegner zur Wehr setzen.* ***Amiga-Emulation:*** *Ein sehr kurzes Programm ahmt den großen Bruder Amiga auf verblüffende Weise nach. Der Unterschied zwischen dem normalen C64 und einem Amiga ist mit dieser kleinen Emulation zumindest in dieser speziellen Eigenschaft des Amiga nicht zu übertreffen.* ***Blumen gießen:*** *Bewachen Sie drei Wunderblumen in Ihrem Garten, und sorgen Sie dafür, daß sie immer genug Wasser haben. Keine der Blumen darf den Boden des Gartens berühren. Sie steuern den Gärtner, der diese wichtige Aufgabe sehr schnell bewältigen muß.*

Bestell-Nr.: 20805 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Spielstarkes Schachprogramm für C64

Happy-Chess: *Endlich ein Schachprogramm zum Abtippen für den C64. Die Grafik und Spielstärke dieses Programms ist durch Verwendung moderner Programmierstrategien überdurchschnittlich auf dem Markt der Schachprogramme für den C64.* ***Motocrash II:*** *Nach unserer Tron-Adaption gibt es das beliebte Programm endlich mit hochauflösender Grafik. Natürlich ist auch dieses Spiel für zwei Spieler gedacht und sehr rasant.* ***Krieg der Kerne:*** *Um selber Kampfprogramme zu entwickeln, braucht man einen leistungsfähigen Kampfprogramm-Interpreter. Durch reine Maschinensprache ist dieses Programm nicht nur schnell, sondern auch sehr flexibel einsetzbar.* ***Paradroid-Umsetzung:*** *Ist eine äußerst gelungene Umsetzung des beliebten Spiels »Paradroid« für den C64. Befreien Sie einen Raumfrachter von gefährlichen und außer Kontrolle geratenen Robotern. Die Beschreibungen der Programme befinden sich unter anderem in den Ausgaben 2 und 3/88 von Happy-Computer. Diskette für den C64/C128*

Bestell-Nr.: 20804 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Asteroids- und Trailblazer-Adaption für den Commodore 64 und 128

Asteroids 64: *(6/87) Asteroids 64 ist wohl die einzige Version des Spielhallenrenners Asteroids auf dem C64. Es zeichnet sich besonders durch seine aufwendige und sehr schnelle Grafik aus. Also ein packendes Weltraum-Spiel für den C64, das viele Stunden und Blasen an den Händen garantiert. Kämpfen Sie sich durch einen nicht enden wollenden Asteroidengürtel.* ***Print-Using:*** *(6/87) Endlich ein sehr wirkungsvolles Befehl zur formatierten Zahlenausgabe. Wer häufig mit Tabellen arbeitet, kann auf diesen Befehl nicht verzichten.* ***CHR-GEN:*** *(6/87) Ein weiteres, sehr kurzes und sehr wirkungsvolles Programm, mit dem man eigene Sprites nicht nur entwerfen, sondern gleichzeitig auch noch im Original und als Datazeilen ansehen kann.* ***Future Race:*** *(5/87) Eine fast perfekte Adaption des bekannten Automatenspiels Trailblazer. Fahren Sie auf einer bunten Straße durch das All. Aber auf der Straße erschweren verschiedenfarbige Felder den Weg erheblich.* ***Playfield:*** *(5/87) Eine Ergänzung zu dem beliebten Listing Robos Revenge. Erweitern Sie das Programm um einen weiteren Level.* ***Cover Print:*** *(5/87) Drucken Sie eine eigene Diskettenhülle mit dem Inhaltsverzeichnis der Diskette oder einem beliebigen Text.* ***Ultraload:*** *Floppy-Speeder für schnelles Laden. Mit Anleitung. Und viele weitere Tips und Tricks für den C64 und C128. Diskette für C64 und C128.*

Bestell-Nr.: 20706 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

ATARI XL/XE

Heiße Spiele für den Atari XL/XE

U91 – Das Boot: *Sie sind Kapitänleutnant auf einem U-Boot. Vor der Straße von Gibraltar versuchen Sie, die Nachschubrouten des Feindes zu unterbrechen. Die Super-Simulation ist in Turbo-Basic für den Atari XL programmiert.* ***Quadromania XL:*** *Auf einem Spielfeld aus 38 mal 22 Felder werden neun Felder, die ein Quadrat bilden, invertiert. Versuchen Sie in einer festgelegten Anzahl von Zügen den Ursprungszustand wieder herzustellen. Das Programm belegte den 2. Platz in unserem Wettbewerb der Ausgabe 7/87.* ***Space-Ball:*** *In einem dreidimensionalen Raum spielen Sie gegen eine andere Person oder gegen den Computer eine Art Weltraum-Squash. Aber seien Sie nicht siegessicher. Der Computer spielt besser als Sie glauben.* ***Harvey:*** *Ein Geist versucht, in einer Obstplantage Früchte zu stibitzen. Dabei wird er von Bienen und Transportbändern gestört. Einige Früchte sind dazu ungenießbar. Helfen Sie dem kleinen Geist, an seine Lieblingsspeise zu gelangen.* ***Keyboard 2000:*** *Dieses Hilfsprogramm belegt beliebige Tastenkombinationen mit Zeichenfolgen. Ein Tastendruck, und Sie haben das Diskettendirectory, das Programmlisting oder was immer Sie wollen. Ein unentbehrliches Hilfsmittel beim Programmieren. Diskette für den Atari XL/XE*

Bestell-Nr.: 20802 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Atari ST

Unterhaltsames und Unentbehrliches für den Atari ST

Degas Help: *Drehen Sie eigene Filme mit Ihrem Atari ST und dem Malprogramm »Degas«. Mit diesem Programm werden Sie nicht nur Ihr eigener Regisseur, sondern verhelfen Degas außerdem zu einer perfekten Einbindung in die komfortable GEM-Benutzeroberfläche des ST und zu vielen neuen und nützlichen Malfunktionen.* ***Hexagon:*** *Kniffligen Spielespaß für Sie und für die ganze Familie – das ist Hexagon auf dem Atari ST. Spielen Sie allein oder zu mehreren. Lang anhaltender Spielspaß ist garantiert.* ***Welt:*** *Simulieren Sie die Zukunft unseres blauen Planeten nach dem Weltmodell von J.W. Forrester. Lassen Sie Ihren ST anhand Bevölkerungs-Entwicklung, Rohstoffverbrauch, Umweltbelastung und vieler weiterer Faktoren die Aussichten für die Menschheit berechnen.* ***Krieg der Kerne:*** *Lassen Sie die Bits und Bytes gegeneinander antreten. Wo? Inmitten der grauen Brust Ihres ST, in den Tiefen seines Speichers. Dort nämlich befindet sich die Arena, in denen sich die wackeren Ritter der Register mit den Waffen der Logik und der Algorithmen schlagen. Über das Geschick der Gladiatoren entscheidet allein Ihr Können, denn der Programmierer sind Sie!* ***Joy-Routinen:*** *Programmieren Sie Spiele gern selbst? Dann sind unsere Assembler-Joystickroutinen für GfA-Basic genau das Richtige für Sie.* ***Panic:*** *Heiße Weltraum-Action erwartet Sie in diesem galaktischen Epos. 100% Maschinen-Code und immer wieder neue Invasionen unterschiedlicher Angreifer bringen Sie in Ihrem Pilotensessel ins Schwitzen.* ***Breakout:*** *Als Spielhallen-Hit des Jahres '87 bietet unsere Umsetzung in GfA-Basic ein aufregendes Geschicklichkeitsspiel und exzellente Programmierkunst in dem beliebten Basic-Dialekt für den ST. Die Beschreibung der Programme finden Sie unter anderem in Happy-Computer Ausgabe 10/87, 12/87 und 2/88.*

Bestell-Nr.: 20803 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Vom Super-Spiel bis zu nützlichen Utilities für den Atari ST

Wabaduu: *(5/87) Erleben Sie das galaktische Inferno im ST. Bei diesem schnellen Action-Spiel müssen Sie Ihre Verteidigungs-Basis gegen feindliche Laserstrahlen schützen.* ***Zeitlupe:*** *(5/87) Ist Ihnen Ihr ST zu schnell? Mit diesem Assembler-Hilfsprogramm bremsen Sie ihn in zehn Stufen. Die meisten Spiele für den Atari ST laufen nun auf Wunsch in Zeitlupe.* ***Freezer:*** *(5/87) Per Tastendruck frieren Sie fast jedes Programm ein – egal ob für Bildschirmfotos oder für die Tasse Kaffee zwischendurch. Ein ideales Utility.* ***Fractals:*** *(6/87) Erzeugen Sie mit diesem Programm bizarre Fractal-Landschaften in der dritten Dimension.* ***Basic-Autostart:*** *(7/87) Besitzen Sie GfA-Basic? Mit einem kleinen Trick können beliebige GEM-Programme mit einem Autostart versehen werden.* ***Quadromania:*** *(7/87) Ein kniffliger Denksport. Vorausplanung und geschicktes Handeln müssen Sie bei diesem elektronischen Brettspiel mitbringen.* ***Deep Thought:*** *Ein spielstarkes Schachprogramm mit toller Grafik für den ST. Alle Züge werden mitprotokolliert und auf Wunsch ausgedruckt. Deep Thought ist eine Demoversion eines professionellen Programms, mit der aber bereits gespielt werden kann. Weiterhin viele Tips und Tricks für den Atari ST. Diskette für Atari ST*

Bestell-Nr.: 20708 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Amiga

Kettenreaktion: Strategie und Taktik sind Trumpf

Chain Reaction: *Ein spannendes Spiel, das viel Taktik erfordert und praktisch nur auf dem Computer realisierbar ist.* ***Raytracing:*** *Mit dem Programm des Monats können Sie fantastische Bilder berechnen lassen, wobei der Strahlengang des Lichts berücksichtigt wird.* ***Termin:*** *Sie vergessen nie wieder Termine mit diesem Programm, das die Daten der nächsten 15 Tage automatisch anzeigt.* ***EHB-Demo:*** *Wie man 64 Farben im LoRes-Modus benutzen kann, zeigt dieses C-Programm, das den Extra-Half-Brite-Modus verwendet.* ***Copper:*** *Auch von Basic aus kann der Copper für erstaunliche Effekte eingesetzt werden. Die Verwendung der nötigen Bibliotheken können Sie dabei erlernen.* ***Cursor Cycle:*** *Diese Utility macht Schluß mit dem unscheinbaren Cursor, indem es dessen Farbe ständig ändert.* ***MyCLI:*** *Eine unentbehrliche Hilfe für alle, die CLI-Fenster mit besonderen Voreinstellungen benötigen.* ***MEd:*** *Das Schreiben von C-Programmen für Pull-down-Menüs verkürzt sich auf wenige Minuten. Mit einem weiteren Teil können Sie dann CLI-Befehle im Pull-down-Menü verwenden. Diskette für Amiga-Computer*

Bestell-Nr.: 48704 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Unverbindliche Preisempfehlung

Für Ihre Bestellung und Überweisung verwenden Sie bitte die eingeheftete Zahlkarte, die Überweisungsformulare der Post oder der Banken bzw. senden Sie uns einen Verrechnungsscheck. Sie erleichtern uns dadurch die Auftragsabwicklung und wir berechnen Ihnen dafür keine Versandkosten.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656. ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0; Rudolf Lechner&Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526.

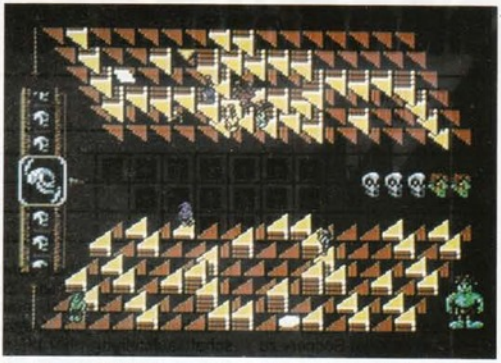
806401

Trolls

C64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Outlaw

Grafik	5	
Sound	6	
Power-Wertung	3.5	

Humgruffin ist ein netter, gemütlicher Troll. Zu seinem großen Erstaunen ist er in die Unterwelt von Narc teleportiert worden, doch Narc ist nicht der netteste Platz für einen Troll-Urlaub. Er besteht aus Eishöhlen, die von einem Stamm übermütiger Kobolde bewohnt werden. Verständlicherweise will Humgriffin diesen ungastlichen Ort so schnell wie möglich verlassen. Dazu muß er erst die Schlüsselkristalle aufsammeln. Das ist leichter gesagt als getan: die Kristalle können am Boden liegen oder auch auf der Decke kleben. Mit einem speziellen Trick kann der Troll vom Boden zur Decke wechseln, um dort nach dem Kristall zu suchen. Hat er eine Höhle ausgeräumt, geht's in die nächste weiter. Überall tummeln sich Kobolde, die Humgruffin zwar nichts tun, ihm aber den Weg mit Steinen verbauen. Sollte jedoch einer der Herrn Kobolde zu übermütig werden, kann der Troll ein Loch aus der Tasche ziehen und es auf das nächste Feld werfen. Purzelt ein Kobold hinein, verschwindet er für ein Weilchen und taucht dann an einer anderen Stelle wieder auf. Aber auch ein Troll ist vor einem Loch nicht gefeit: Sollte man ihn in ein Loch steuern, wird ein Glücksrad in Bewegung gesetzt, das entscheidet, ob er in eine andere Höhle fällt, oder ob er eines seiner fünf Leben verliert. (al)

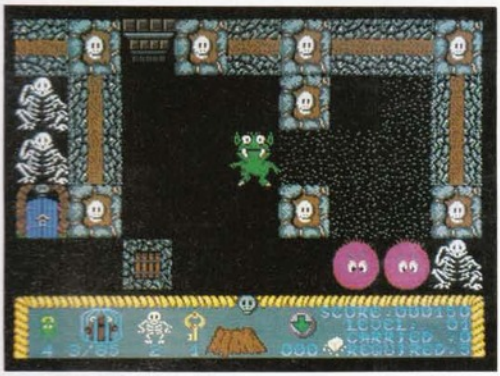


Ein kleiner Troll auf einem großen, verwirrenden Spielfeld: Auch die Decke ist begehbar (C64)

Anatol: »Nicht so t(r)oll«

Bei »Troll« hält sich meine Begeisterung in Grenzen. Das liegt vor allem an den vielen Zufällen, denen der Spieler ausgesetzt ist. Die Löcher tauchen völlig wahllos auf und die Kobolde bauen den Troll ohne Rücksicht zu. Da kann es auch passieren, daß man von der Decke zum Boden wechselt – und schon ist ein Leben futsch.

Auch wenn man von den Kobolden zugebaut wird, kann man meistens nur abwarten und hoffen, daß ein Loch vorbeikommt. Und das kann einige Zeit dauern. Grafik und Musik sind nett; auch die Sound-Effekte lassen sich hören, aber beim Spielerischen hat man gespart. Wären etwas weniger Zufall und ein paar mehr Ideen im Spiel, wäre Troll toll.



Noch eine Prise Gulasch-Fix und fertig ist der Knochen-Mix (Amiga)

Martin: »Hausmannskost«

Als »Emerald Mine«-Fan war ich auf Bone Cruncher, das ein ähnliches Spielprinzip hat, natürlich sehr gespannt. Schlägt es meinen persönlichen Favoriten? Pustekuchen! Meine hohen Erwartungen wurden enttäuscht. Dafür sorgen unter anderem die technischen Schwächen: Das Scrolling zuckt hier und da. Außerdem spielt sich Bone Cruncher einfach nicht so gut wie sein Konkurrent. Die putzige Animation des Titelhelden kann darüber nicht hinwegtäuschen.

Bone Cruncher ist nur ein durchschnittliches Geschicklichkeits-Spiel. Wer gerne tüftelt und von Programmen im Stil von »Boulder Dash« nicht genug bekommen kann, sollte sich diese Skelett-Orgie genauer ansehen. Die Klasse von Emerald Mine hat Bone Cruncher nicht.

Bone Cruncher

Amiga (C64)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★
Superior Software

Grafik	5	
Sound	5.5	
Power-Wertung	5.5	

Mein Geschmack ist es ja nicht«, denkt sich Bono, als er gerade wieder einen Knochen-Eintopf für seine Kundschaft zubereitet. Solange er allerdings gut davon lebt, indem er den Seemonstern einen Brei aus Skeletten zubereitet, stört ihn das nicht weiter.

Das größte Problem für Bono und seinen Geschäftspartner Fozzy ist die Beschaffung der Skelette. Um die Rohstoffe für das Menü der nächsten Woche sicherzustellen, müssen 22 Stockwerke eines unheimlichen Schlosses durchsucht werden. Leider sind dort nicht nur Skelette zu Hause, sondern auch andere Geschöpfe tummeln sich in den Zimmern. Zu dumm, daß die (noch) lebendigen Schloßbewohner Bono nicht leiden mögen. Selbstredend, daß Sie die Rolle von »Bone Cruncher« (Knochenbrecher) Bono übernehmen.

Sieht man von der Hintergrund-Story ab, präsentiert sich das Spiel als »Boulder Dash«-Verschnitt. Sie müssen Skelette aufsammeln, Monster wegschubsen, Türen mit Schlüsseln öffnen und die giftigen Spinnen meiden. Das Spielfeld scrollt dabei in alle Richtungen. Einige Skelette liegen so vertrackt, daß man erst mal tüchtig zu grübeln hat, ehe man einen Weg findet, an die verstaubten Knochen heranzukommen.

Wenn ein Stockwerk geschafft ist, erhalten Sie zur Belohnung ein Paßwort. (mg)

International Soccer

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Microdeal

Grafik	7
Sound	6
Power-Wertung	4

Eine Klarstellung vorweg: Dieses »International Soccer«-Computerspiel von Microdeal hat nichts mit dem C64-»International Soccer« zu tun, das kürzlich von CRL wiederveröffentlicht wurde. Es handelt sich bei dem hier getesteten Fußball-Spiel keinesfalls um eine Umsetzung des Commodore-Klassikers für Amiga und Atari ST; die beiden Programme haben nur den Namen gemeinsam.

Am Anfang des Microdeal-Soccers steht ein feines Menü. Man kann die Spieldauer pro Halbzeit bestimmen (fünf bis 45 Minuten), bei Tag oder bei Flutlicht kicken, die Trikotfarben verändern und zwischen trockenem und nassem Rasen wählen. Auf Wunsch weht auch ein kräftiger Wind. Ein wenig Taktik darf nicht fehlen: für jede Mannschaft sind wie beim richtigen Fußball zehn Feldspieler auf dem Platz. Zu Beginn der Partie kann man entscheiden, ob die Mannschaftsaufstellung eher offensiv oder defensiv ausfallen soll. Ein Spielchen zu zweit ist ebenso drin wie ein Match gegen einen von neun Computergegnern.

Die Spielfigur, die man gerade steuert, wird durch einen kleinen Strich optisch hervorgehoben. Ein kurzer Feuerknopfdruck bewirkt einen Paß, ein langer einen Schuß. Hat das andere Team den Ball, kann man die zu steuernde Spielfigur wechseln oder ganz unauffällig versuchen, dem Gegenspieler ein Bein zu stellen. Im eigenen Strafraum sollten Sie sich das aber verkneifen, da sonst ein Elfmeter für die andere Mannschaft gegeben wird. (hl)



Etwas planloses Ballgestocher im Strafraum von Bobo 07 (ST)

Heinrich: »Zu viele Fußballer verderben das Spiel«

Fußball-Fans reiben sich freudig Hände und Schienbeinschützer, wenn sie die gut gezeichnete Grafik und das flotte Scrolling der ST-Version sehen. Kleine Gags wie die täuschend echte Anzeigentafel oder mehrere pfiffige Musikstücke wurden nicht vergessen; der Spielwitz der ST-Version ist aber insgesamt nicht bundesligatauglich.

Die Steuerung haben die Programmierer ganz gut hinbekommen, aber es laufen zu viele Spielfiguren auf engstem Raum herum. Weniger wäre hier mehr gewesen. Die Proportionen stimmen nicht so ganz (riesige Spieler, winziges Tor). Nervigkeit am Rande: Um einen Einwurf oder Abstoß auszuführen, muß man die Leertaste drücken (ein Feuerknopfdruck wäre wesentlich praktischer gewesen).

Schade, daß sich das Programm recht zäh spielt. Für Amiga- und ST-Besitzer ist es die zur Zeit relativ beste Fußball-Simulation. Wer Geduld hat, sollte mit dem Kauf aber lieber auf eine bessere Fußball-Simulation warten. Zur Fußball-Europameisterschaft werden einige Neuheiten erscheinen.

Ferrari Formula One

Amiga (Atari ST, C64, CPC, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

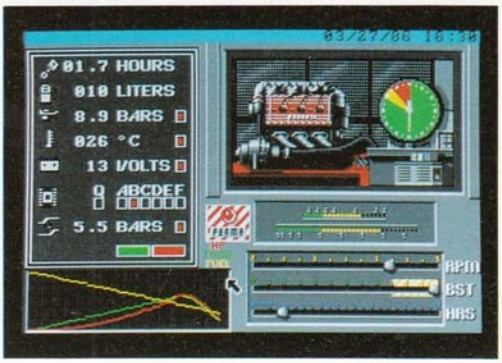
Grafik	7.5
Sound	7
Power-Wertung	5.5

Wollten Sie schon immer schneller als Niki Lauda sein? In »Ferrari Formula One« bekommen Sie endlich die Chance, die Profis stilecht zu versägen. Sie kümmern sich nicht nur um das Rennen, sondern auch um alles, was dahinter steckt: der Spieler ist Manager, Mechaniker und Rennfahrer in einem.

Zuerst stelle man sich seinen Ferrari ganz nach Wunsch ein. Ist Ihnen das zuviel Aufwand, können Sie sich vom Computermechaniker Vorschläge machen lassen. Dann sollte man auf dem Testgelände eine Runde drehen, um den Motor einzufahren und die Einstellungen zu überprüfen.

Jetzt können Sie die Rennsaison eröffnen. Suchen Sie sich einen von sechzehn Kursen aus und machen sich mit Maus und Mechaniker auf die Reise. Dort angekommen fährt man erst eine Proberunde, eine Vorrunde, eine Einstufungsrunde und dann geht's endlich an den Start. Glücklicherweise kann man diese Prozedur auch überspringen.

Man fährt durch eine dreidimensionale Landschaft und sieht das Cockpit vor sich; gesteuert wird mit der Maus. Wer es sich zutraut, kann selber schalten. Schaffen Sie es, als Erster ins Ziel zu kommen, bekommen Sie viele Weltmeisterschafts-Punkte. (al)



Am Formel-I-Ferrari kann man ◄ ordentlich rumbasteln (Amiga)

Anatol: »Käfers Alptraum«

Auf den ersten Blick sieht Ferrari Formula One wirklich erstklassig aus. Die Grafik ist detailliert und farbenfroh, die Soundeffekte sind spritzig und die Taktik-Varianten schier unerschöpflich. Man wird wohl Wochen brauchen, um die optimale Einstellung für die verschiedenen Pisten zu finden.

Bis zum Rennen ist alles eitel Sonnenschein. Doch dann ziehen Gewitterwolken auf: Der Ferrari bewegt sich so langsam vorwärts, daß man das Gefühl hat, im berüchtigten Autobahnstau München-Salzburg zu stehen. »Revs« war eine Ecke flotter und vermittelte ein besseres Fahrgefühl. Schade, daß sich das Rennen als Totalschaden herausgestellt hat, denn der Rest des Programms ist durchaus empfehlenswert – aber was ist schon ein Autorennen ohne gepflegte Raserei?

POWERTIPS



Karten gibt's diesmal in rauhen Mengen – um die Monster müßt Ihr Euch selber kümmern.

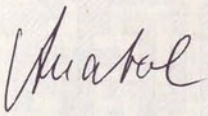
Auch diesmal haben wir wieder einen Tip des Monats gekürt. Er hilft allen frustrierten »Dungeon Master«-Freaks über die ersten Runden und erleichtert die Wahl einer ausgewogenen Party. Außerdem gibt's noch eine komplette Liste aller Zaubersprüche – viel Spaß und frohes Zaubern!

Das Spiel »Platoon« scheint Euch ebenfalls gut zu gefallen. Jede Menge Pläne haben die Redaktion erreicht. Die schönste Karte haben wir für Euch herausgesucht. »Legacy of the Ancients« ist zwar kein allzuschweres Rollenspiel, birgt aber so einige Geheimnisse. Vor allem das Kartographieren der Dungeons wird schnell lästig. Abhilfe findet Ihr ab Seite 51.

Außerdem gibt es wieder eine Lösung aus der Redaktion. Diesmal ist »Stationfall« von Infocom dran. Die Tips sind ein wenig verschlüsselt, damit man nicht sofort auf die Lösung kommt.

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Ein frohes »Ful Ir« und einen monströsen High-Score wünscht Euch Euer



Tip des Monats:

Dungeon Master

Michael Hengst aus Oststeinbek spielt leidenschaftlich gerne »Dungeon-Master«. Neben den Super-Hilfen für die verzweifelte Party findet Ihr die Beschreibung der ersten sechs Level. Von ihm stammt auch die Aufstellung aller Zaubersprüche und die Karte der »Hall of the Champions«, die uns bewogen haben, seine Tips mit 500 Mark zu honorieren.

The Hall of the Champions :

Bei der Auswahl der Charaktere möglichst Wert auf gute Mana-Points legen, damit man schön zaubern kann. Strength ist zwar wichtig, aber diese kommt im Laufe des Spieles durch die Beförderungen fast von selbst. Gute Erfahrungen macht man mit »Reincarnate«: Die Beförderungen erfolgen schneller.

Level 2:

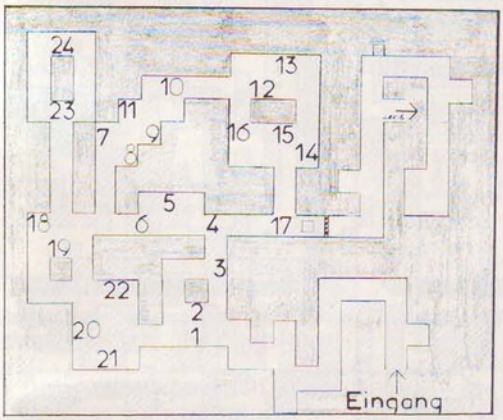
Ist nicht sonderlich schwer. Hier ein paar Schlüssel aufsammeln, da ein paar Screamers auseinandernehmen – man kann sich in aller Ruhe an die Steuerung gewöhnen. Screamers kann man essen, man nimmt die Stücke am besten mit. Wenn man bei der Treppe nach rechts geht und die Mumie besiegt, bekommt man am Ende des Gangs ein Schwert. Hinter der blauen Barriere ist ein Schatz. An diesen gelangt man durch die Tür im Seitengang links daneben. Diese Tür schließt sich zwar, wenn man sich ihr nähert, aber ein wenig rohe Gewalt schafft dagegen schnell Abhilfe.

Level 3:

Hier wird es erst richtig interessant. Man muß unbedingt den Kompaß mitnehmen (den versteckten Knopf im ersten Gang beachten). Er ist unentbehrlich, um im dritten und fünften Level einige Rätsel zu lösen. Um an den Kompaß heranzukommen, sind Geschwindigkeit und Geschick gefragt.

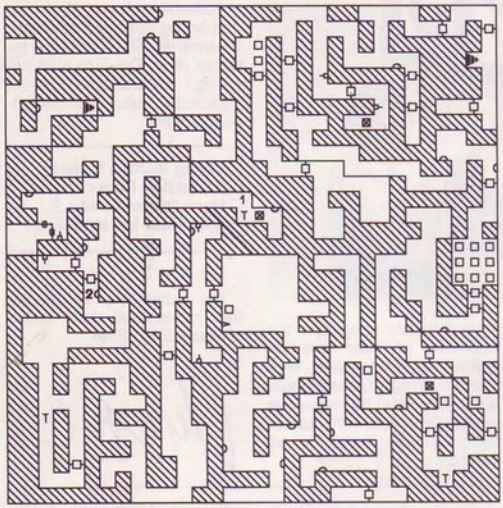
– Guardians Chamber: die Steinmonster erledigt man am besten mit der Tür. Auf einen direkten Kontakt sollte man sich nicht einlassen, denn sie vergiften schnell die ganze Party. Ihr lockt die Monster unter die (vom TÜV geprüfte) Sicherheitstür und schließt sie dann so lange, bis die Steinhaufen zerbröseln. Die Brocken kann man mitnehmen, wenn man noch nicht völlig überlastet ist. Man kann sie gut für die Bodenplatten gebrauchen.

– An die Schatzkiste kommt man, indem man auf die Knöpfe an den Käfigen drückt, hinter denen die Kiste steht. Sie wird in den Käfigen weitertransportiert. Den Vorgang insgesamt fünfmal wiederholen. Der Schatz steht jetzt vor dem ganz rechten Käfig. Die Kiste enthält den »Mirror of Dawn«. Mit ihm in der Hand geht man vor das Auge, das in der Wand eingelassen ist. Es öffnet sich eine Wand. Aber Vorsicht: dahinter sind einige nette Items, aber auch ein paar weniger nette Mumien. Den Mirror nachher

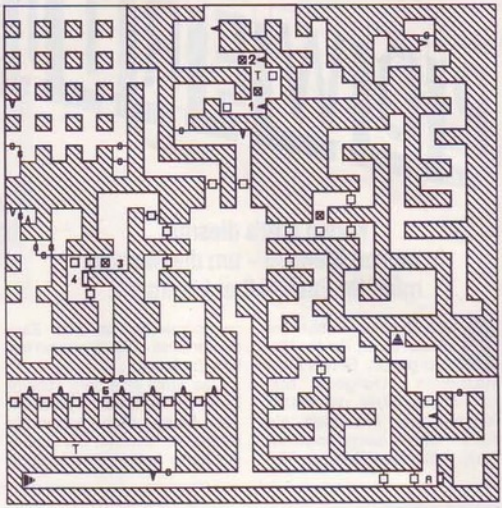


Oben die Karte der »Hall of Champions« mit den Bildern der Helden; daneben findet Ihr die Aufstellung all ihrer Attribute. Bei der Auswahl sollte man besonders auf die Mana-Punkte achten, denn man braucht in höheren Levels gute Zauberer!

Name	Health	Stam.	Mana	Str.	Dex.	Wis.	Vit.	AM.	AF.
1. Iaido	48	65	11	43	55	40	35	45	50
2. Zed	60	60	10	40	40	40	50	40	40
3. Elija	60	58	22	42	40	42	36	53	40
4. Syra	53	72	15	38	35	43	45	42	40
5. Gando	39	63	26	39	45	47	33	48	43
6. Lintflas	65	50	12	45	45	47	35	50	35
7. Sonja	65	70	2	54	45	39	49	40	40
8. Leyla	48	60	3	40	53	45	47	45	35
9. Wuuf	40	50	30	33	57	45	40	35	40
10. Stamm	75	80	0	52	43	35	50	35	55
11. Mophus	55	55	19	42	35	40	48	40	45
12. Leif	75	70	7	46	40	39	50	45	45
13. Azizi	61	77	7	47	48	42	45	30	35
14. Daroou	100	65	6	50	30	35	45	30	45
15. Wu Tse	45	47	20	38	35	53	45	47	40
16. Tiggy	25	45	35	30	45	50	35	59	40
17. Halk	90	75	0	55	43	30	46	38	48
18. Nabi	55	65	13	41	36	45	45	55	55
19. Alex	50	57	13	44	55	45	40	40	35
20. Hawk	70	85	10	45	35	38	55	35	35
21. Chani	47	67	20	37	47	57	37	47	35
22. Boris	35	65	28	35	45	55	55	40	45
23. Hissssa	80	61	5	58	48	35	35	43	55
24. Gothmog	60	55	18	40	43	48	34	50	59



Die Karten auf dieser Seite stammen von Thomas Albers aus Germering. Dies ist die Karte zum 2. Level.



Im dritten Level trifft man auf Mumien, Steinhaufen und Orcs, die noch keine sonderlichen Probleme bereiten sollten.

nicht wegwerfen; er wird später noch gebraucht.

– In der »Matrix« braucht Ihr unbedingt den Kompaß. Es gibt hier ein paar Felder, die die Party im Kreis drehen. Mit dem Kompaß kann man die Richtung korrigieren. Es gibt hier außer dem Käse und dem Pfeil noch einen versteckten Knopf in einer Nische, der eine Wand öffnet. Dahinter sind wieder einige Items und ein Schlüssel. In diesem Raum gibt es keine Monster; es ist also der ideale Platz, um ein bißchen auszuspannen und sich eine Runde aufs Ohr zu hauen. Man sollte nach diesen Räumen mindestens fünf goldene Schlüssel sein eigen nennen.

Am Ende des dritten Levels gibt es für eine ganze Zeit die letzte Wasserstelle. Also viel Wasser bunkern.

Level 4:

Hier wird man zum ersten Mal mit Monstern konfrontiert, die nicht materiell sind – draufhauen ist zwecklos. Diese Monsterart sieht aus wie ein grüner Geist (erinnert ein wenig an den »Slimy« aus »Ghostbusters«). Beseitigen kann man sie mit dem Zauberspruch »Des Ew«. Etwas später kommt man in den zweifelhaften Genuß, Bekanntschaft mit lilafarbenen Würmern zu machen. Sie sind sehr gefährlich und man sollte sich nicht zu lange bei ihnen aufhalten. Sie vermehren sich ständig und gelangen sogar durch verschlossene Räume. Am besten erwehrt man sich ihrer, indem man sie einfach umgeht. Wenn's gar nicht mehr geht, den Zauberspruch »Ful Ir« einsetzen und die geschwächten Monster erledigen.

Im vierten Level gibt es eine Gittertür, die sich schließt, wenn man auf sie zugeht. Hier ist Schnelligkeit gefordert. Ein paar Felder vor der Tür ist in der Wand ein kleiner Knopf eingelassen. Man drückt ihn und flitzt seitlich durch die Tür.

Den »Shortcut« sollte man besser nicht benutzen. Lieber nimmt man einen Umweg in Kauf, denn wenn man den Shortcut aktiviert, kommen jede Menge Würmer hinterher.

Übrigens sollte man sich die Löcher, aus denen eine grüne Flüssigkeit sickert, einmal genauer ansehen. In einem findet man einen Schlüssel.

Um in den fünften Level zu kommen, muß der Prisoner zerstört werden. Man sollte nichts Wertvolles nehmen, um diesen zu beseitigen, ein Satz Sandalen oder ein leichter Zauberspruch tun es auch. Durch das Entfernen der Mumie wird nicht nur der Zugang zum fünften Level geöffnet, sondern auch eine geheime Tür, die ärgerlicherweise acht Würmer in die Freiheit entläßt. Wenn man sie ins Jenseits geschickt hat, ist der Eingang zum fünften Level frei.

Level 5:

Hier gilt es natürlich die Treasure Stores zu plündern. Die meisten Räume dürften keine Schwierigkeiten bereiten. Die absolut harte Nuß ist der Raum mit dem Transportfeld gleich am Eingang. Hier die Lösung (hoffentlich habt Ihr den Kompaß noch): In das Feld treten und die Richtungen Nord, Osten, West, Süden, Norden, Osten einschlagen. Jetzt befindet man sich in einem Seitengang.

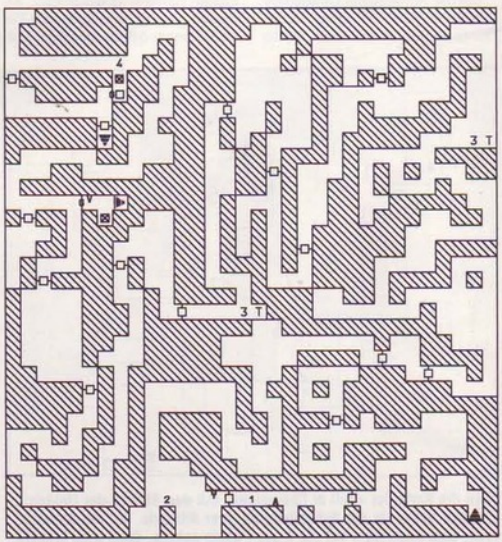
Level 6:

Der Riddle Room: Man braucht einige Items, um die Rätsel zu lösen. Man braucht zwar nur drei, um die Tür zu öffnen – aber wenn man alle vier Teile hat, gibt es einen Rätselbonus in Form eines Schlüssels.
Die vier Items sind :

- Bogen
- Blue Gem
- Mirror of Dawn
- Goldstück

Nun ist die Tür auf und man hat (hoffentlich) einen zusätzlichen Schlüssel.

The Exploror of the Kombinations: hier müßt Ihr Euch eine kleine Eselsbrücke bauen. Man nimmt sich ein Blatt Papier und einen Bleistift zur Hand. Die Knöpfe durchnumerieren und mit Items kennzeichnen. Jetzt die verschiedenen Kombinationen der vier Knöpfe aufschreiben und die Kombinationen abklappern. Denn hat man die richtige Kombination er-



Die gefürchteten Würmer warten im vierten Level auf die Party.

WEITERE ANGEBOTE IN UNSERER KOSTENLOSEN PREISLISTE

Joysoft

PRÄSENTIERT

Rainbow Arts

Als großer Versandhändler führt JOYSOFT natürlich auch die gesamte Produktpalette von RAINBOW ARTS / TIME WARP. Dieses bekannte Softwarehaus aus Deutschland ist international für seine hochklassigen Spiele mit fantastischer Grafik und tollem Sound bekannt. Ab Lager können wir Ihnen die aktuellen Bestseller liefern:

BAD CAT

Diese Katzenolympiade mit über 20 Disziplinen kriegte in der RUN folgende Wertungen: Grafik 9 P., Spaß 10 P. (von 10)

Commodore 64
Cassette 29,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA je 49,90
Schneider
Cassette 29,90
Disk 39,90
IBM und Kompatible demnächst

IN 80 DAYS . . .

Der gleichnamige Roman von Jules Verne bildet die Vorlage zu diesem Spiel. ASM-Wertung: Spielablauf 11 P., Grafik 10 P. ASM-HIT!

Commodore 64
Cassette 34,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA je 49,90

STREET GANG

Eine wilde Straßenschlacht verschiedener Banden in NEW YORK: Die RUN meint: Spaß 8 P., Grafik 9 P., Sound 10 P. (von 10).

Commodore 64
Cassette 34,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA je 49,90
Schneider CPC
Cassette 29,90
Disk 39,90

JINKS

Das völlig neue Spielprinzip von JINKS mit rasanter Action und plastischer Grafik überzeugt. HAPPY-Computer: Sound 81 P., H.-W. 74 P.

Commodore 64
Cassette 34,90
Disk 39,90
AMIGA 49,90
Atari ST, Schneider demnächst

VOLLEYBALL SIMULATOR

Die erste Volleyball-Simulation mit 12 Spielern. Weiterhin steht Ihnen ein umfangreicher Taktikeditor zur Verfügung.

Commodore 64
Cassette 29,90
Disk 39,90
Schneider CPC
Cassette 29,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA demnächst

TO BE ON TOP

Ein völlig neues Spielprinzip und 5stimmiger Sound machen dieses Programm zu einem Erlebnis. ASM: Sound 11 P., Motiv 10 P. ASM-HIT!

Commodore 64
Cassette 29,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA demnächst

GIANA SISTERS

„Giana Sisters" macht süchtig. Es gehört einfach in jede Sammlung. Sound 12 Punkte (ASM) Powerplay meint: P.-W. 8 P., Sound 8 P. GUT!

Commodore 64
Cassette 34,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA je 49,90
Schneider, Spectrum demnächst

DOWN AT THE TROLLS

In über hundert verwegenen Trollgrotten muß der Schatz der Elfen gesucht und geborgen werden. Mit Editor für Grotten und Gegner!

Commodore 64
Cassette 29,90
Disk 39,90
Atari ST, AMIGA je 49,90
Schneider, Spectrum demnächst

DIE AMIGA/ST-REIHE

THUNDERBOY AMI 39,90
COGANS RUN AMI 39,90
GARRISON I AMI 59,90
GARRISON II AMI 59,90
STRANGE NEW WORLD AMI 39,90
THE WALL AMI 39,90
SKY FIGHTER AMI 49,90
SKY FIGHTER ST 49,90

Als nächste Neuerscheinungen von RAINBOW ARTS erwarten uns: DOWN AT THE TROLLS, GRAFFITY MAN, CLASSICS und OXXONIAN!

Besucht uns doch mal (10-13 Uhr, 14-18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berrenrather Str. 159 **5000 Köln 41** Tel. (0221) 41 66 34	Matthiasstr. 24-26 **5000 Köln 1** Tel. (0221) 23 95 26	Pempelforter Str. 47 **4000 Düsseldorf 1** Tel. (0211) 36 44 45

Inh. Gabriele Hartmann

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

0221 – 416634 10 – 18.30 Uhr
0221 – 425566 24-Std. Service

24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

wischt, öffnet sich eine Wand, hinter der wie immer einige nette Items liegen.

Der andere Raum mit dem Schlüssel hinter der Gittertür ist folgendermaßen zu knacken: hineingehen und das Transportfeld mit dem kleinen Hebel einschalten. Nun irgend etwas Schweres (z.B. eine Keule) in das Feld legen (nicht werfen!): Sie wird dann teleportiert.

Übrigens sollte sich der geneigte Spieler ab und an mit seiner gesammelten Party in eine Falle werfen. Dort findet man oftmals nützliche Dinge und kann sich dort meistens auch ausruhen. Außerdem sollte man sooft wie möglich zaubern, um Erfahrung zu gewinnen. Spätestens ab dem sechsten Level sollte man sein Licht ohne Fackeln machen. Erstens sind sie sehr selten und zweitens kosten sie zuviel Gewicht. Immer einige Heiltränke und Zauberspräche auf Vorrat halten. Schließlich sind die Haken und Ringe an den Wänden nicht nur Verzierungen!

Für die nächste Aufstellung werden sich wohl alle Magier die Finger ablecken: eine Liste aller Zaubersprüche. Das Power-Symbol ist absichtlich weggelassen, da Power ja beliebig dosierbar ist. Viel Spaß beim Zaubern!

1. FUL	– Erzeugt ein magisches Licht, das aber nur kurz anhält.
2. VI	– Gibt einem Charakter Health Points zurück.
3. YA	– Erhöht Stamina.
4. ZO	– Manche Türen lassen sich mit diesem Spruch öffnen.
5. VI BRO	– Heilt einen vergifteten Charakter.
6. YA BRO	– Ein magischer Schild umgibt die Party.
7. DES VEN	– Gift-Zauberspruch.
8. DES EW	– Zerstört nichtmaterielle Wesen.
9. OH VEN	– Erzeugt eine Giftwolke.
10. YA IR	– Noch ein magischer Schild.
11. FUL IR	– Schleudert einen Feuerball.
12. ZO VEN	– Ein Gift- Molotow-Cocktail (werfbar).
13. FUL BRO KU	– Ku Potion (gibt vorübergehend mehr Strength).
14. FUL BRO NETA	– Ein Schild aus Feuer entsteht.
15. YA BRO ROS	– Die Party läßt magische Fußspuren zurück.
16. OH BRO ROS	– Ros Potion: Man bekommt vorübergehend mehr Dexterity.
17. YA BRO NETA	– Neta Potion; mehr Vitality.
18. YA BRO DAIN	– Dane Potion, mehr Wisdom.
19. OH EW RA	– Man kann durch einen Tunnel sehen.
20. OH KATH RA	– Schleudert einen Pfeil aus Feuer.
21. OH IR RA	– Bewirkt eine magische Fackel, die sehr lange anhält.
22. ZO KATH RA	– Ein sehr leichtes strahlendes Objekt erscheint.
23. ZO BRO RA	– Ee Potion (restauriert Mana).
24. OH EW SAR	– Man ist unsichtbar.
25. DES IR SAR	– Erzeugt Dunkelheit.

Ein Leckerbissen für alle Magier: alle Dungeon Master-Zaubersprüche auf einen Blick. Die Symbole findet Ihr im Handbuch.

Stationfall

Üble Bürokratie, desolate High-Tech und ein schauriges Alien sind die Szenarien im Infocom-Adventure »Stationfall«. Einige Probleme sind derart knackig, daß man sicher Hilfe gebrauchen kann. Aber Vorsicht: Wer sich nicht den Spaß nehmen will, sollte nur mit Vorsicht weiterlesen. Es ist viel befriedigender, selbst draufgekommen zu sein. Nach langer Vorrede hier die Lösung:

– Wer sich amüsieren will, geht nach dem Start nach Süden und öffnet eine der Kisten (»open box«).

– Floyd freut sich so nett, daß man ihm das Vergnügen nicht nehmen sollte. Die anderen Roboter sind nicht für den Job geeignet.

– Auf den Pilotensitz setzen, auch wenn Floyd unbedingt fliegen will. Dann die geforderten Koordinaten eingeben (Packungsbeilage beachten) und gemütlich zurücklehnen.

– Beim Anflug auf die Station den Text genau lesen.

– Hull Welders sind kein guter Umgang für ein Mitglied der Stellar Patrol. Man geht ihnen einfach aus dem Weg.

– Die Order, die Formulare zu holen, kann man getrost vergessen. Es ist wichtiger, sich um die Rettung der Galaxie zu kümmern. Wer die Anzeichen richtig deutet und alle Briefe, Spools und Logbucheinträge richtig liest, erkennt schnell das Problem, das auf ihn zukommt:

Ein unbekanntes Schiff wurde in der Nähe der Station entdeckt. Der Kapitän ließ es in das erste Deck schleppen und die Luke öffnen. Darin fand die Besatzung ein totes fremdes Wesen und ein Pyramide, die aus einem nicht identifizierbaren Material bestand. Eine Analyse des Materials kam zu keinem Ziel. Gleichzeitig häuften sich die Unfälle auf dem Schiff.

Jetzt ist die Besatzung verschwunden, die Pyramide ist weg und viele mechanische Dinge verhalten sich seltsam. Was wohl schuld daran ist? (Tip: Floyd ist es sicher nicht).

– Floyd befehlen, das »medium drill bit« zu nehmen.

– Um hinter die Hatch zu kommen, braucht man die »crumpled form« aus dem Basket. Leider paßt sie nicht in den Slot, so daß man sie wohl besser im Presser geradebügelt. Die »validation stamp« liegt unter dem Bett des Captains. Formular abstempeln und in den Slot schieben – voilà!

– Schlafen sollte man in den offiziellen Gemächern, wenn man müde ist.

– Bei Türen sollte man am zweiten und dritten Tag aufpassen. Am dritten Tag darf man den Lift nicht mehr benutzen, wenn man nicht tief fallen will. Außerdem sind die Treppen praktischer.

– Das Alien mit dem übermächtigen Unterkiefer muß eine ziemlich große Zunge gehabt haben. Und bei einem derartig entwickelten Geschmackssinn sollte man die Botschaft an der Wand einmal so richtig auskosten... Entschlüsseln kann man die Botschaft mit dem Zettel, den man in dem Buch findet.

– Plato ist ein netter Kerl, nicht wahr? Und wenn er ganz besonders nett werden sollte, bittet man am besten Floyd um Hilfe. Und das mehrmals.

– Die ID-Card in den Slot stecken und den richtigen Rang eintippen. Damit kommt man hinter alle Sicherheitstüren.

– Die Lampe nur im Dunklen benutzen und nachher sofort ausschalten. Man braucht sie später noch dringend.

– Die Ballon Creature braucht man, um an den Stern in der Kapelle zu kommen. Zuerst geht man dorthin, öffnet das Panel, das in der Spool beschrieben ist, und knipst die ewige Flamme aus (Verzeihung da oben...). Dann holt man das Spray und lockt die Kreatur mit den Sporen (spray spray) in die Kapelle. Wenn man jetzt die Leine nimmt, kann man bequem den Stern öffnen. Den Inhalt muß man mitnehmen.

– Das entsprechende Fromitz Board in den Jammer stecken und ihn schon mal bereit halten. Man braucht ihn später noch.

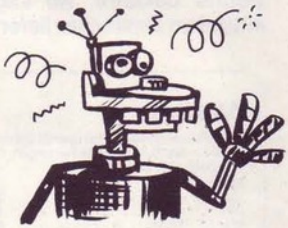
– Um die »loan box« zu öffnen, braucht man den Strahler. Man findet eine Münze, die man für den Automaten in der PX gut brauchen kann.

– Das Spieglein an der Wand birgt ein wichtiges Geheimnis. Eine Rollenspiel-Mentalität ist hier angebracht: einfach mal draufhauen und dann nachsehen.

– Nicht verzweifeln, wenn der Timer nicht gleich erscheint. Ihr Arm ist einfach zu kurz. Man braucht dazu ein Tier, das an den Timer herankommt.

– Der Ostrich ist ein übles Meretzky-Problem: Um ihn zum Gehen zu bewegen, braucht man wohl oder übel ein Lockmittel. Wer aufmerksam alle Zettel gelesen hat, besorgt sich das Entsprechende in der Tierhandlung. Man lockt ihn dann damit in den PX-Raum. Dort erschreckt man ihn und holt sich in aller Ruhe den Timer.

– Wer ohne entsprechende Kleidung im All frische Luft schnappen will, ist selber schuld. Also im Casino das Rad drehen und den Anzug holen. Die Boots braucht man ebenfalls, wenn man nicht zum Saturn abdriften will.



– Im Airlock innere Luke schließen und die äußere öffnen. Dann braucht man noch die Lampe, denn draußen ist es absolut schwarz.

– Der Sprengstoff hält nur ein paar Züge, wenn man ihn offen herumträgt. Haben Sie vielleicht etwas dabei, das Dinge warm (oder auch kalt) halten kann? Aber trotzdem sollte man nicht trödeln.

– Mit dem Driller und dem Medium Drill Bit ein Loch in den Safe bohren. Dann den Sprengstoff in den Detonator legen, die richtige Diode dazupacken, und den Anweisungen auf dem Zettel folgen. Vamoose!

– Mit dem Schlüssel öffnet man die Truhe im obersten Level (Guten Flug übrigens). Dann räumt man das Gitter weg und klettert nach unten. Das zweite Gitter ist nicht verschlossen.

– Jetzt braucht man den Jammer, um die Exercise Machine zu stören. Man stellt ihn auf die Frequenz, die auf der Maschine angegeben ist. Wenn das Mistvieh nicht locker läßt, einfach mehrmals stören.

– Auch wenn's schwerfällt: Mit Floyd muß man sich ein Gefecht liefern. Haben Sie überhaupt noch die Pistole?

– Man kann die Pyramide nur mit einem speziellen Material besiegen. Suchen Sie in einer Periodentabelle nach dem Stoff, der in der entschlüsselten Nachricht des toten Aliens steht. Der Detector reagiert ebenfalls auf das richtige Material. Dann die Pyramide damit zudecken.

– Die Schlußszene lesen und eine Gedenkminute für den treuen Kameraden einlegen. Wer will, kann sich auch hinsetzen und einen Protestbrief an Steve Meretzky schreiben...

PLATOON

Die Karten stammen von Christian Cremer aus Freiensteinau; hier noch seine Kniffe für die einzelnen Level.

Level 1

Um über die Brücke zu kommen, muß man erst den Sprengsatz mitnehmen (Punkt auf der Karte). Das Kreuz ist die Startposition.

Auf Stolperdrähte sollte man besonders achtgeben, denn einmal hineintappen bedeutet einen Soldaten weniger. Sollte der Draht extrem ungünstig liegen (zum Beispiel an einer Abzweigung), geht man soweit zurück, daß man den Draht nicht mehr sehen kann. Kommt man wieder, hat sich die Position des Stolperdrahts verändert.

Wenn man an der Brücke ist, läuft man einfach drüber: der Sprengsatz wird automatisch angebracht und gezündet. Hier kann man sich mit ein wenig Glück einige Kisten Medizin ergattern. Man hält sich einfach im Brückenbereich auf und ballert fleißig. Gut auch für Moralgeschädigte...

Level 2

Im Dorf muß man äußerst vorsichtig sein. Wenn man einen Dorfbewohner tötet, sinkt die Moral ins Bodenlose. Die beste Methode ist, sich zu ducken und abzuwarten, ob man angegriffen wird. Vorsicht in den Häusern: in einem lauert ein Soldat und in anderen unangenehme Überraschungen.

Level 3

Im Tunnel bleibt man immer in Bewegung. Je schneller man ist, desto weniger Gegner kommen. Immer auf die Karte rechts konzentrieren. Die sinnvollste Reihenfolge ist: A (Flares) – J (Flares) – F (Ammo, Morale) – E (Kompaß) – I (Ammo, Morale, Exit)

Level 4

Wer hier mit einem Freund spielt, ist hier fein raus: der eine hämmert auf die Space-Taste, der andere schießt möglichst gezielt und sparsam.

Level 5

Jeder Weg führt hier zum Ziel.

Level 6

Dieser Level birgt eigentlich keine besonderen Überraschungen. Oder?

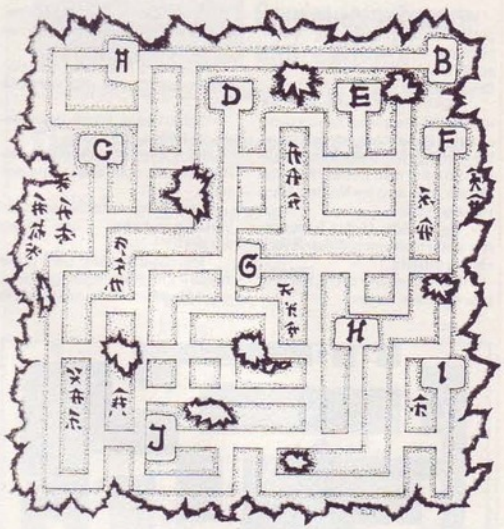
Für alle, die sich einmal die Level 3 und 5 ansehen wollen, hat Ralf Born aus Partenstein einen guten Trick. Zuerst legt man die Disketten-Rückseite ins Laufwerk ein. Dann lädt man mit

LOAD "LAY1",8,1 die Level 1 und 2
LOAD "LAY2",8,1 die Level 3 und 4
LOAD "LAY3",8,1 die Level 5 und 6.

Wenn man jetzt mit

SYS 16384

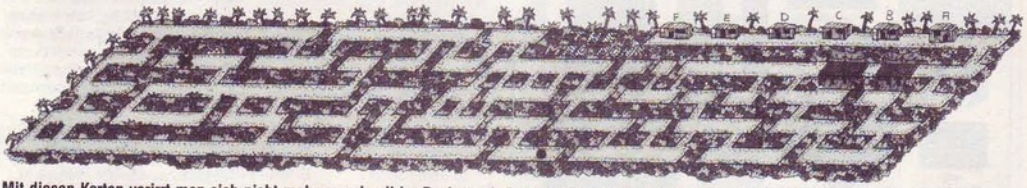
startet, lädt der Computer den Rest der Level nach. Erfreulicherweise sind alle fünf Männer bei bester Gesundheit, so daß man wohl problemlos vorwärtskommt.





THE VILLAGE

- A: MINE
- B: NOTHING
- C: NOTHING
- D: VIETKONG → KILL + FACKEL
- E: EXIT
- F: MINE ↔ KARTE



Mit diesen Karten verirrt man sich nicht mehr so schnell im Dschungel. Der Punkt zeigt die Position der Brücke, das Kreuz die Startposition.

Hyper Blob

Hier folgen die nächsten Codes zu »Hyper Blob«. Fahrettin Kutyol aus Pirmasens hat sie herausgefunden. Wer die Codes zu den ersten Levels haben will, sollte in Power Play 3 auf Seite 49 nachsehen.

Cooksies Wombles
Ouffr!
Jolly Hard!
I/ll say!
Hearts
All good fun..
Crumblies
Blob Wars
Undefined G String
Lotsa Points!
Zig Zag
Twigs..
Never!

Tunnel Trouble
Shane
Hyper Stupid
Blob Flakes
Mega Simple!
Not Bad..
Wiggle the Wire
Let them out
Just a bit silly
Soggy Cornet
Pyjamas two
Bet yer brains hurts
Suitably boring..
Hippies brain cells..
Game ove
Gordon the Gover
Stuff you!
Super brill!
Sam/s Jumper is...
.....original
Flarewolf

Mega Yuk!
Bombay Mix
Get them Fifties!
Square
You smell!
Thank you Dick
Super Screen
Rabbit Teeth
Flobalot
Whoobsa Blob
Screens tested by..
...jack
...jim
...charlie
...mikhail gorbypops
Blob strikes back
Return of the Blob
Rhino/s Bottom
Brain Damage
Sweet Wrappers
Fingerblobs

Ridiculous
Screen 89
Miscellaneous
What now?
Blobalympics
Drop yer Blobs!
Countdown
Nearly there
Heartbreaker
Puke!
Surely not!
Need some help?
The End

Die Codes für die letzten Level von Hyper Blob – jetzt wird's haarig

Legacy of the Ancients

Diese ausführliche »Legacy of the Ancients«-Lösung stammt von Boris Läderach aus Ittingen. Er hat das Spiel in knapp 25 Stunden gelöst. Die Karten zu den Dungeons und dem Museum zeichnete Elke Müller aus Buxtehude.

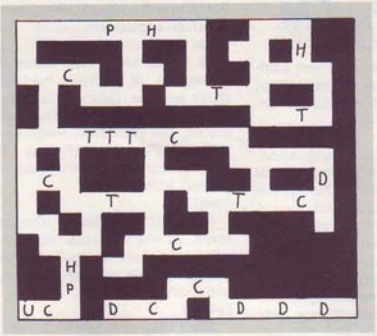
Tarmalon

Tarmalon ist eine gefährliche Welt. Auf Schritt und Tritt begegnen dem Spieler Monster oder Monster-Pulks. Die Rüstung sollte man auch anziehen, ansonsten wird man gehörig vertrimmt. Elf verschiedene Städte warten darauf, besucht zu werden, die zwölfte ist nur durch ein Display (siehe Karte) zu erreichen. Ihre Namen sind Alanville, Big Rapids, Cobbleton, Holy Point, Laindsburg, Thornberry, Merchant Square, Thompson Crossing, Grand Ledge, Mazelton und Isle City. Eagle Hollow ist die Zwölfte.

Vor allem im Gebirge lebt es sich gefährlich. Man sollte hier besser nicht auf eine Herde ausgewachsener Mammuts treffen.

Städte

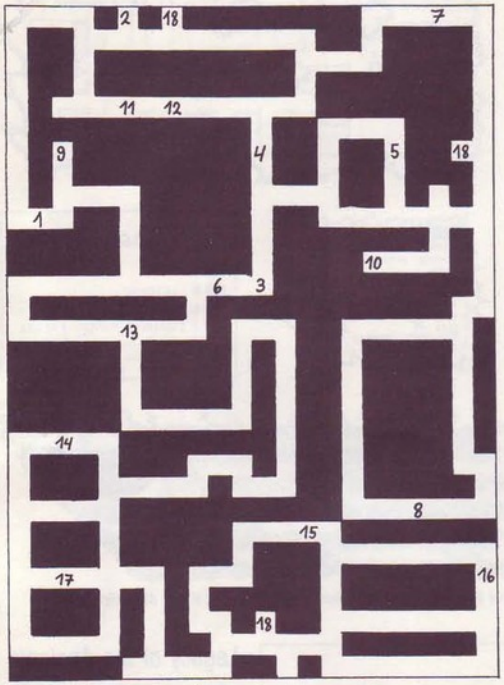
- Alanville ist die optimale Stadt für den Glücksspieler. Zaubersprüche sind hier allerdings recht teuer. Wer ein Raft will, sollte es hier kaufen. So kann man das Schloß ausrauben, das sich im Norden Alanvilles befindet.
- Big Rapids: Nichts Besonderes, wenn man von späteren Ereignissen absieht...
- Cobbleton: Wer sucht, der wird Interessantes finden.
- Eagle Hollow: Gesalzene Preise und die Gemeinschaft des Schutzes der Schriftrolle.
- Holy Point. Hier findet man den Heiler. Das Orakel gibt wertvolle Tips.
- Grand Ledge: Nichts Besonderes zu finden.
- Isle City: Ebenfalls ein teures Pflaster, das man besser meiden sollte.
- Laibsburg: Auch hier wird ein Vorfall geschehen - des Heilers wegen.
- Merchant Square: Sehr gutes Waffen- und Rüstungsangebot.
- Mazelton: Viele interessante Zaubersprüche zu Spottpreisen. Ansonsten auch recht billig.
- Thompson Crossing: Spielhölle mit gutem Waffenangebot und vor allem - einem waschechten Seher.
- Thornberry: Hier sollte man den Seher besuchen. Auch der Buyback-Shop lohnt sich.



Nie wieder Orientierungsprobleme bei »Legacy«. Hier ist der erste Level von »Four Jewels«.

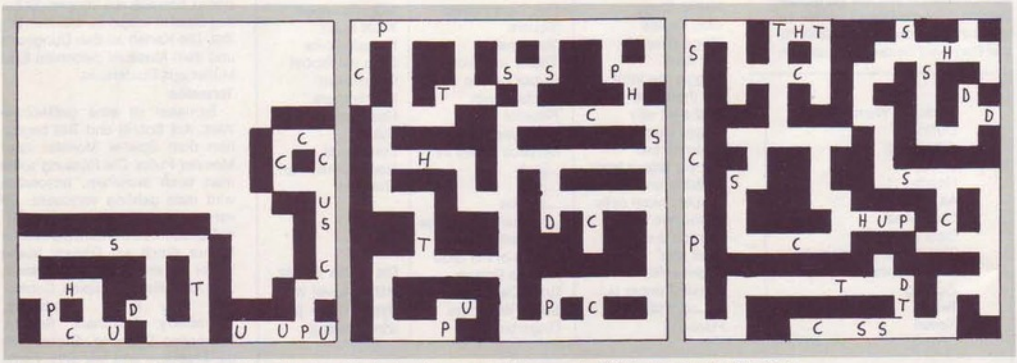
Stadtinstitutionen

- Bank: Ausrauben einer Bank lohnt sich manchmal. Nach goldbringenden Abenteuern das Geld hier deponieren.
- Foodshop: Food darf entweder 0,9 oder 0,7 Credits kosten; also Augen auf. Jobs am besten immer annehmen, da sie Geld einbringen.
- Armor Shop: Hier darf man nicht feilschen. Manchmal werden Coins angeboten.
- Moneylender: Wer sich hier etwas ausleiht, ist selber schuld. Falls man das Geld nicht innerhalb von 120 Tagen zurückzahlt, will keiner mehr mit unserem Helden zu tun haben. Erst wenn man alles zurückgezahlt hat, kann man wieder etwas kaufen.
- Buyback Shop: Wie feilscht man am besten? Diese Frage ist schwer zu beantworten, denn es hängt von vielen Faktoren ab, wie hoch man den Preis treiben darf. Grundsätzlich sollte man beim ersten Mal mit »Nein« antworten und den Neupreis angemessen, aber dezent unterbieten. Dann immer in 25er-Schritten runtergehen. Ein wichtiger Faktor ist Charm: Es bestimmt, wie hoch und wie lange man feilschen kann.
- Magic Shop: Auch Magier verkaufen manchmal Coins.
- Werkzeuge: Climbing Gears sollte man auf jeden Fall kaufen, da man ohne sie nicht sehr weit kommt. Ein Raft braucht man nur in den Städten Eagle Hollow und Alanville.
- Spielhölle (Flip Flop): Hier kann man leicht sein Vermögen



1. Welcome
2. Information
3. Thoughts of a dead man
4. Thornbery
5. Flower Fountain
6. Weaponry
7. Herb of live
8. Native Currency
9. Pirate Treasure
10. Tapestry
11. Stones of Wisdom
12. Ancient Artefact
13. Lost Display
14. The Test
15. The Guardian
16. Four Jewels
17. Pegasus
18. Ein/Ausgang

Das galaktische Museum mit allen Ausstellungsstücken



Die Level zwei, drei und vier von »Four Jewels«. Um in das Dungeon zu kommen, benötigt man eine Saphire Coin.

verdoppeln. Die beste Taktik ist es, möglichst schnell die Bahn der Kugel vorauszusehen und die entsprechende Zahl auf der Tastatur zu tippen. Man sollte hier nie den Joystick benützen.

– Training School: In der Weapons School immer das Autofire einstellen oder die Feuerbälle möglichst früh abschießen. Die Prüfung im Combatorium kann man leicht bestehen, wenn man den Joystick kurz in die jeweilige Richtung drückt und dann sofort wieder losläßt.

Das galaktische Museum

Startpunkt und Tor zur Welt. Hier eine Beschreibung aller Ausstellungsgegenstände:

– Weaponry (Jade Coin): Man bekommt ein Jagdmesser geschenkt.

– A Fountain (Jade Coin): Es wird von einer verlorenen »Tulipe« erzählt. Diese befindet sich im ersten Level von Baron Kelfors Castle. Erfüllt man die Aufgabe und bringt die Tulipe zurück, bekommt man 10 Charmpoints.

– Healing Herbs (Topaz Coin): Man erhält die Fähigkeit, Healing Herbs zu benützen.

– Currenty Native (Topaz Coin): Man bekommt 1600 GS.

– Pirates Lair (Topaz Coin): Man wird in die Nähe von Eagle Hollow teleportiert. Läuft man weiter nach Nordosten, kommt man zur Stadt. Das Pirates Lair liegt im Westen von Eagle Hollow.

– Stones of Wisdom (Amethyst Coin): Das Spiel wird im Regelheft erklärt. Ein Tip: sich die Zahlen des Gegners merken und nie versuchen, gleichviele Zahlen zu bieten, außer man hat sie.

– Tapestry (Amethyst Coin): Man sieht eine Karte Tarmalons.

– Welcome (keine Coin): Erklärt, wie man das Museum verläßt und gibt ein paar Verhaltensmaßregeln.

– Information (keine Coin): Der »Caretaker« (Museumswärter) wohnt hier. Er befördert die Charaktere die Stufenleiter hinauf und teilt ihm das Geschehen mit. Von ihm bekommt man auch Spezialaufgaben. In einer der Missionen muß man ein Zepter mit dazugehöriger Krone wiederfinden. Das Zepter liegt in Barons Kelfors Castle, die Krone im letzten Level des Pirates Lair. Um in den zweiten Level des Castles zu kommen, braucht man das Magic Ice.

Das waren die sichtbaren Bilder. Aber es gibt auch einige, die lange Jahre geschlossen waren, weil sie einfach zu gefährlich sind. Wenn man ein paar Beförderungs-Stufen hinter sich hat und den Saphire Coin aus dem letzten Level des Pirates Lair besitzt, darf man hinein. Wenn man ihn einwirft, führt ein langer Gang zu weiteren Exhibits:

– The Test (Saphire Coin): Vorsicht! Bevor man sich der Prüfung unterzieht, sollte man sich mit allen Zaubersprüchen rüsten, die erreichbar sind. Außerdem braucht man jede Menge Heilsprüche. Wenn man die Coin einwirft, wird man ohne Vorwarnung in ein Dungeon teleportiert. Die Aufgabe ist einfach: Kommen Sie raus. Das Dungeon hat acht Level und Sie sitzen im untersten. Wenn man diesen Höllentrip überlebt, winken saftige Attributsverbesserungen und eine Beförderung um einen Level.

– The Guardian (Turquoise Coin): Man wird über den letzten mächtigen Wizard aufgeklärt. Dieser befindet sich im zweiten Level von Baron Kelfors Castle. Er führt den Helden zur Gemeinschaft des Schutzes der Schriftrolle, die sich in Eagle Hollow befindet.

– Four Jewels (Ruby Coin): Den Ruby Coin bekommt man vom Heiler in Eagle Hollow, wenn man vorher das Zeichen vom Wizard erhalten hat. Das Dungeon ist das brutalste auf ganz Tarmalon. Falle über Falle, Monster über Monster und Level über Level warten auf den Spieler. Aber die Plackerei lohnt sich: Man findet vier Juwelen, die es ermöglichen, die Schriftrolle zu vernichten. Man bringt sie zum Heiler in Eagle Hollow.

– Pegasus (Diamond Coin): Nur ein Tip: You can trust the winged Horse.

Verhalten in den Dungeons

Waffen immer bereithalten. Wenn man von zwei Seiten angegriffen wird, verwendet man nach Möglichkeit »Killflash«, um aufzuräumen. Psycho Strength spart Magie, weil man dann stärker zuschlagen kann.

Fallen kann man auf folgende Weise enttarnen: Man schaut auf den Gang, den man untersuchen will und drückt dann »X« oder Examine. Die Fallen oder versteckten Portale erscheinen dann von selbst.

Die Monster

Was wäre ein Rollenspiel ohne Monster? Mit folgenden Monstern kann man reden: Huggyn, Strider, Pixie, Eaton Warrior, Bandits und Farmers. Sie bieten dem Helden entweder Food, Coins, Healing Potion, Waffen oder Rüstungen an. Alle anderen sind nicht ansprech–, aber abmetzelbar. Folgende Monster können sogar einen gewieften Rollenspieler zur Verzweiflung bringen:

– Der Stier hat die Fähigkeit, Waffen zu zerbrechen.

– Der »Gourmet« (gemeint ist die rosa Schlabbermasse) frißt Rüstungen.

– Die »Duracell-Echse« (das fliegende Amphibium) zieht dem Spieler Endurance ab.

– »Mr. Potato« (Die Kreuzung zwischen einem aus Kartoffel-Chip und einem mutierten Menschen) haut dafür besonders stark zu.

»Baron Kelfors Castle«

– Im ersten Level findet man rechts neben dem Eingang einen

Peksoft Computersoftware und Zubehör

Müllerstraße 44, D-8000 München 5, Tel. (089) 2609380

Der Softwarediscounter

AMIGA	Bonecruncher	39,–
	Ferrari Formula One	69,–
	Guild of Thieves	59,–
	Hellowoon	59,–
	Jinxter	65,–
	Obliterator	59,–
	Pink Panther	49,–
	Return to Atlantis	59,–
ATARI ST	Bobo	49,–
	Bolo	59,–
	Goldrunner 2	49,–
	Guild of Thieves	59,–
	Hellowoon	59,–
	Jinxter	65,–
	Microdeal Soccer	49,–
	Obliterator	59,–
	Pink Panther	49,–
	Return to Genesis	49,–

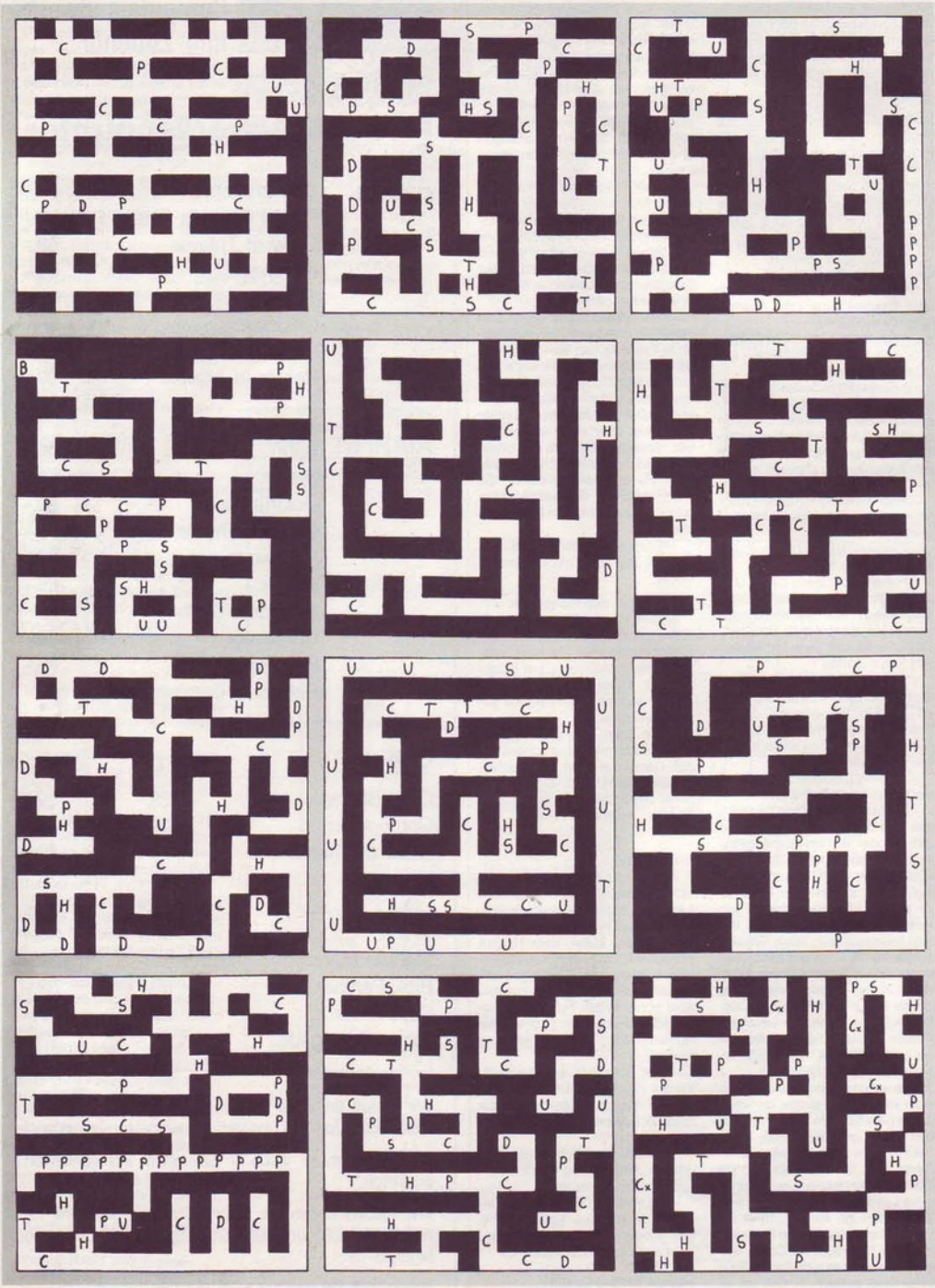
C64	**C**	**D**
Card Sharks	29,–	39,–
Corporation	29,–	40,–
Guild of Thieves	—	49,–
Hellowoon	—	35,–
I.O.	25,–	39,–
Jinxter	—	49,–
Maniac Mansion	—	39,–
Pink Panther	29,–	39,–
September	29,–	42,–
Target Renegade	25,–	35,–

Wir führen Software für alle gängigen Systeme. Bitte kostenlose Liste mit unseren Superpreisen anfordern!

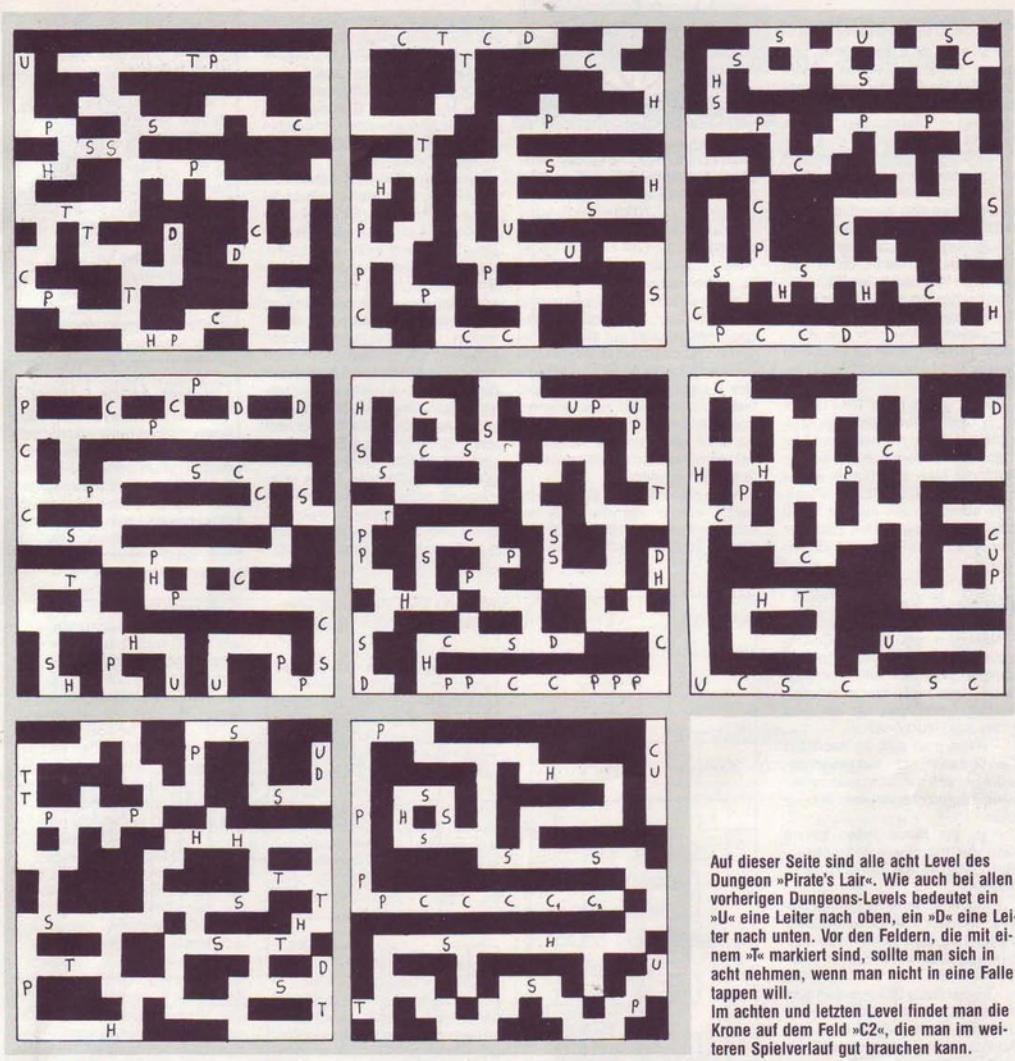
Alle Programme auch in unserem Softwareladen erhältlich.

Wir führen außerdem Public Domain Software für Amiga, Atari ST und IBM. Ständig ca. 1200 Disketten lagernd.

Versand zzgl. DM 6,– Porto + Verpackung.



Hier geht's weiter mit Level fünf bis acht (»Four Jewels«). Danach folgen alle acht Level des Dungeons »Armah«



Auf dieser Seite sind alle acht Level des Dungeon »Pirate's Lair«. Wie auch bei allen vorherigen Dungeons-Levels bedeutet ein »U« eine Leiter nach oben, ein »D« eine Leiter nach unten. Vor den Feldern, die mit einem »T« markiert sind, sollte man sich in acht nehmen, wenn man nicht in eine Falle tappen will.
Im achten und letzten Level findet man die Krone auf dem Feld »C2«, die man im weiteren Spielverlauf gut brauchen kann.

Haufen Truhen, in denen eine Menge Gold versteckt ist.

– Die Tür im Westflügel kann man mit dem Iron Key öffnen.

– Im Nordosten sind die Magic Seeds und die Tulipe versteckt. Das Zepter und der Stone Key liegen im Nordosten. Außerdem trifft man mit Glück Cassandra, bei der man die Charm-Erhöhung wählen sollte. Wenn man das Magic Ice am Wasser gebraucht, gefriert es und man kommt über die Zugbrücke in den zweiten Level.

– Dort folgt man so lange den Gängen, bis man auf einen merkwürdigen Raum stößt – den Spiral Room. Man folgt dem blauen Pfad bis in die Mitte. Es öffnet sich ein Geheimgang, wo man einen Copper Key findet.

– Weiter unten ist ein Wizard, der eine Potion für satte 2500 GS verkauft. Wenn man sie trinkt, werden alle Attribute verbessert.

– Im Westflügel ist eine verschlossene Türe. Vorsicht! Das ist der gefährliche Trap Gas Room. Gleich oberhalb des Eingangs sind zwei Geheimgänge, in die man sofort muß, sonst wird man von der Gas Trap gekillt. Der Geheimgang mündet in einen anderen Raum, in dem ein Brass Key und viel Gold liegt. Der Brass Key ermöglicht den Zugang zum letzten mächtigen Wizard.

»Pirate's Lair«

– Im dritten Level ist ein Kompaß versteckt. Vor allem in den tieferen Levels sollte man sich vor Fallen in acht nehmen. Als Anreiz winken 9000 GS und einige Heal Chests.

»The Test«

Fallen lauern praktisch überall. Goldbilanz: 12000 GS und ein paar Heal Chests, die sich auch als Fallen entpuppen können.

Zum Schluß noch der Lösungsweg in Kurzform:

– Wandern, bis man zum zweiten Level befördert wird. Nach Möglichkeit in den Combat Schools trainieren.

– Ab Level 2 Baron Kelfors Castle plündern.

– Ab Level 3 »Pirate's Lair« besuchen.

– Am Level 4 nochmals das Castle plündern, aber diesmal Tulipe und Zepter mitnehmen.

– Wenn man im 5. Level ist, ins Innerste des Pirates Lair dringen, die Krone und den Saphire Coin holen.

– Ab dem 6. Level kann man mit dem Saphire Coin das Dungeon »The Test lösen«. Vorher aber den zweiten Saphire -Coin in den Städten Tarmalons suchen.

– Wenn man »The Test« besteht, wird man einen Level befördert. Deshalb ab Level 7 den zweiten Stock des Castles plündern

– Jetzt kann man nach Eagle Hollow und den Heiler besuchen. Mit dem Ruby Coin geht man ins Museum und benutzt das Exhibit »Four Coins«. Die vier Juwelen suchen und wieder zurück an die Oberfläche gehen. Mit den Juwelen geht man nach Eagle Hollow zurück.

POWERTIPS



Star Trek

Für alle, die Captain Kirk und seiner Besatzung helfen wollen, den Aufstand niederzuschlagen, hat Ralf Acktories aus Berlin einen weiteren Lösungsweg. Man braucht zwar wenig Zeit, muß aber viele Warp-Sprünge absolvieren und mit den Karten jonglieren.

Vom Startpunkt der Enterprise empfiehlt es sich, zuerst nach Varmun III (19.60.23 Quadrantine Zone) zu fliegen und dort den Cerenkov Crystal zu holen, da er den Dilithium-Verbrauch des Warp-Antriebs erheblich senkt. Ganz harte Kerle können diese Aktion auch weglassen, dürfen sich aber dann nicht wundern, wenn sie nach drei Sprüngen nur noch mit Warp 3 dahinkriecht.

Weiter geht's nach Tiliul (25.60. 67, Q.-Zone). Dort fliegt man aber nicht gleich den nächstbesten Planeten an, sondern schaltet auf die Regional Map und braust weiter nach Zorral (20.71.65 R.-Zone). Hier schaltet man auf die Local Map um und sucht den Planeten Sosiul (25.82.45 L-Zone). Gleich auf der Local-Zone bleiben und nach Lorliol (24.73.36 L-Zone) fliegen. Nach dieser ganzen Prozedur ist endlich Moliul auf der Local Karte sichtbar. (25.70.29). Hier beamt man auf Moliul III die Crew hinunter und holt sich die Klingon Code Files. Damit wäre das erste Drittel des Problems gelöst.

Wer will, kann jetzt die Enterprise wieder auf Vordermann bringen. Man schaltet auf die Q-Zone und sucht den Planeten Vernen mit den Koordinaten 64.67.72. Auf Vernen II kann man seine Torpedos und Phaser wieder regenerieren und auf Vernen IV die Enterprise ins Dock schicken. Auf Vernen V bekommt man die Dilithiumkristalle wieder regeneriert.

Nach dieser kleinen Atempause geht's wieder los. Auf Q-Zome schalten und Xuram (56.29.46) anfliegen. Von dort aus fliegt man auf der Regionalkarte weiter nach Carrek (52.30.59) und in der Local Zone nach Cornian (57.19.61). Dort in der Local Zone weiter nach Doniak (51,16.52) und schließlich nach Zorkiam V (57.07.49). Dort holt man sich den Soma Emitter und hat das zweite Drittel geschafft.

Jetzt geht's zurück: Xuram; dann wieder Carrek. Ist man dort angelangt, fliegt man in der Local Zone nach Dolok (53.13.45), Xormuk (55.13.45) und nach Romuk (53.10.38). Jetzt wäre es sinnvoll, den Spielstand zu speichern. Die Security Bomb auf Romok II versperrt bei einer Explosion den Weg und somit wäre alles umsonst gewesen. Wer also seine Nerven schonen will, der speichert brav seinen Spielstand und beamt sich dann auf Romuk II (den Soma Emitter und die Klingon Code Files nicht vergessen). Die Wache schaltet man mit dem Soma Emitter aus und gibt die Code Files in die Klingon Signals Console. Dann kann man sich entspannt nach der Hüpferei zurücklehnen und die Schlußgrafik sowie Kirks Logbucheintragung betrachten – Mission erfüllt.

Betrifft: Powertips und Karten

Tag für Tag erreichen uns wunderbare Karten, die mit bunten Farbstiften oder auf kariertes Papier gezeichnet sind. Leider ist es für uns ein ziemlicher Aufwand, die Zeichnungen auch in Schwarzweiß gut lesbar zu machen. Deshalb unsere Bitte: Zeichnet am besten auf ein weißes Blatt Papier mit einem normalen schwarzen Stift (kein Bleistift); uns wäre damit sehr geholfen.

Fantasy Zone I (Sega)

Bernd Pohlmeyer aus Hannover kommt beim allerletzten Gegner in Fantasy Zone I nicht weiter. Weiß jemand, welche Extras man braucht, um an dieser Stelle weiterzukommen? Oder braucht man eine spezielle Taktik?

Clever & Smart

Nachdem die beiden Comic-Helden die Stars in einem Computerspiel geworden sind, ließ eine Karte nicht mehr lange auf sich warten. Gezeichnet hat sie Jens Ritter aus Rodenbach.

– Wenn man sich im Kaufhaus Clevermann ein Schneckenkostüm gekauft hat, kann man selber beim Schneckenrennen mitmachen.

– In den Kindergarten kommt man nur mit einem Matrosenanzug (immer 44 und Stärke 70 bis 72 wählen).

– In Gebäude 15 kann man Nägel, Hammer, Zange, Schraubenzieher und eine Schrotflinte kaufen. Man kommt aber nur mit Blaumann herein.

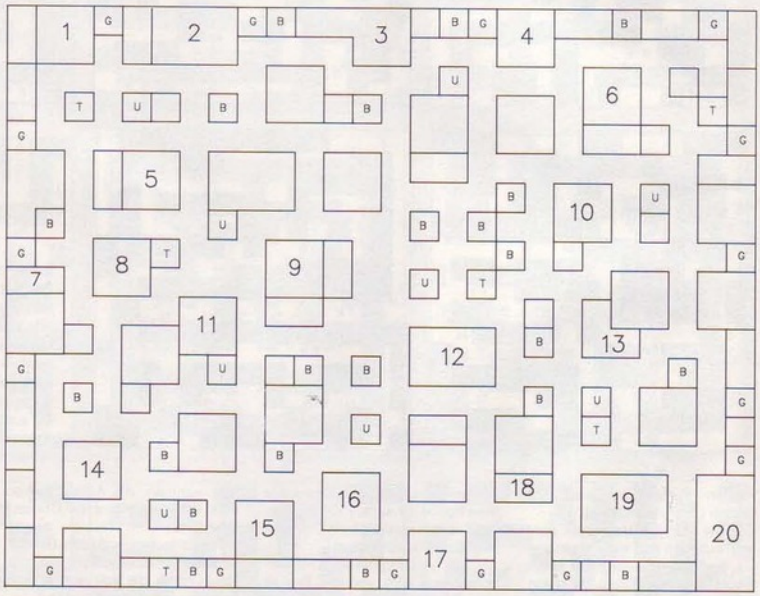
– Im Gebäude 20 kann man eine Kreissäge, einen Schlagbohrer und eine Mischmaschine kaufen. Auch hier kommt man nur mit Blaumann herein.

– Die Marktfrauen verkaufen nur an Junggesellen, wenn man sich eine Schürze gekauft hat. Dann kann man sich Blumen, Obst und einen Kaktus holen.

– Wenn man nicht will, daß in Gebäude 13 die Freundin einen an die frische Luft setzt, sollte man ihr Blumen schenken (was man als Kavalier ohnehin tun sollte). Man bekommt dafür 50 Meter Kabel.

Damit sollten alle wesentlichen Probleme bei diesem Spiel gelöst sein. Wenn Ihr noch Fragen zu »Clever & Smart« oder auch zu anderen Spielen habt, schreibt einfach an:

Verlag Markt und Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München



1) Randy Bar
2) Schneckenrennen
3) Markt
4) Pause
5) Polizei
6) Chinarestaurant
7) Mr.L's Villa (man findet Scheckheft)
8) Chinarestaurant
9) Hier treffen sich die alten Frauen
10) Kaufhaus Clevermann
11) Post
12) Großdeutsche Bank
13) Eure Freundin Trude wirft Euch heraus!
14) Man findet Werkzeugkasten mit Dietrich
15) Schrottel AG Eisenwaren
16) Mr.L's Büro (man findet Briefmarkensammlung)
17) Hier treffen sich die alten Frauen
18) Chinarestaurant
19) Kindergarten
20) Baufirma Scholz

G = Gegner
B = Baum
T = Telefonzelle
U = Untergrund

Nur mit dem vollen Durchblick kommt man bei »Clever & Smart« weiter

Videospiele

Verhexter Archmage

Ein böser Fluch scheint über den Amiga-Listings »Archmage zum Abtippen« und »Super Items« (Power Play 2, Seite 58) zu liegen: gleich zwei Zeilen sind falsch. Damit Ihr jetzt in den Genuß des schlagkräftigen Mega-Zauberers und den netten Feuerhörnern kommt, berücksichtigt bitte die folgenden Änderungen:

Archmage zum Abtippen

Ändert »TWP« in »TPW« und die letzten Doppelpunkte in Punkte. Richtig heißt das dann:

OPEN "BARDS TALE CHARAKTER DISK: TPW.DUNGEONMASTER.C" FOR OUTPUT AS 1

Dann in der zweiten DATA-Zeile noch die Zahl 264 in 246 ummodeln, das Programm starten und schon ist der Archmage auf der Disk.

Super Items

Ändert bitte das Ausrufezeichen in der vierten Zeile in eine Eins. Außerdem kommt nach dem Befehl KILL in der dritten Zeile nicht zwei, sondern nur ein Anführungszeichen.

Vielen Dank für die vielen Briefe, in denen ihr mich darauf hingewiesen habt (besonderen Dank an Franz-Joseph Janssen aus Kempen). Ich hoffe, daß der Archmage jetzt keine Mucken mehr macht, sondern den Kreaturen im Spiel ordentlich eine draufbrennt. (al)

Kid Icarus (Nintendo)

Das umfangreiche Action-Adventure »Kid Icarus« ist eine ziemlich harte Nuß. Für alle, die schon zu Beginn hängenbleiben, haben wir die Paßwörter für den ersten Level parat.

Paßwort für Level 1.2:
0000Ko 20J200
mM0O0O 0004oZ

Paßwort für Level 1.3:
000042 506400
ENmN04 00082C

Paßwort für Level 1.4:
0000G5 60n400
ERmN04 0000pH (mg)

Metroid (Nintendo)

Wenn Ihr Euch in dem riesigen Labyrinth von »Metroid« nicht zurechtfindet, dann probiert doch folgende Paßwörter aus.

006G00 000000
28W2jm 2000d1
oder
007zX0 001000
04XK7d WK00x0 (mg)

Alex Kidd (Sega)

»Alex Kidd« in Miracle World sorgt für immer neue Überraschungen. Andre Hellberg aus Hamburg hat sogar einen Geheimgang entdeckt.

Man erreicht ihn wesentlich einfacher, wenn man sich im ersten Shop außer dem Motorrad auch das Unsichtbarkeits-Pulver zulegt. Der Eingang befindet sich unter dem ersten Oktopus im großen See. Zunächst muß der Oktopus zerstört werden. Dazu setzen Sie am besten das zuvor gekaufte Pulver ein. Zwei gezielte Schläge – und schon ist der Weg frei. Schwimmen Sie einfach in den Topf, auf dem der Oktopus lag, hinein. Viel Geld, Punkte und ein Extraleben locken.

Fantasy Zone II (Sega)

Wäre es nicht sehr praktisch, wenn Sie bei »Fantasy Zone II« mehr Energie zur Verfügung hätten? Opa-Opa würde dann sogar eine Berührung mit einem Bewohner der Fantasie-Welt überleben. Nichts einfacher als das.

In Runde 2 ist eine »Red Bottle« versteckt. Sie befindet sich in der Szene, wo man auch einkaufen kann, am unteren Bildschirmrand. Damit die Flasche sichtbar wird, muß sie öfters angeschossen werden. Daß man sie getroffen hat, merkt man daran, daß der Schuß plötzlich vom Bildschirm verschwindet.

In Runde 4 sollten Sie sich die versteckte »Blue Bottle« besorgen. Sie befindet sich wiederum in einer Szene, wo man einkaufen kann (am unteren Bildschirmrand).

In Runde 5 gibt es zwei geheime Shops. Der eine tummelt sich in der Szene, wo alle feindlichen Basen am unteren Bildschirmrand zu finden sind. Er ist zwischen zwei der Basen versteckt. Wird der nicht sichtbare Shop mehrmals getroffen, legt er die Tarnkappe ab. Der zweite befindet sich in einer anderen Szene in der Mitte des Bildschirms. In den beiden Shops gibt es neben den roten und blauen Flaschen auch andere nützliche Extras. Wer verzichtet schon gern auf Dauerfeuer?

Habt Ihr noch andere geheime Shops oder versteckte Extras gefunden? Wenn ja, dann schreibt doch an die Power Tips. Auch Tips, Tricks und Karten zu anderen Videospielen (Sega, Nintendo, Atari XE und Atari VCS) sind jederzeit willkommen. Nur Mut, wir freuen uns über jede Einsendung. (mg)

Area	Runde	Abschnitt
1	1	4 : sichtbar
1	2	4 : sichtbar
1	3	4 : sichtbar
1	4	1 : sichtbar
2	1	2 : sichtbar
2	2	2 : sichtbar
2	3	4 : sichtbar
2	4	2 : 3. Stein nach der Sprungfeder berühren
3	1	1 : Stein am Aufzug berühren
3	2	3 : sichtbar
3	3	4 : sichtbar
3	4	4 : 1. Stein berühren
4	1	3 : 4. Stein berühren
4	2	4 : 2. Stein berühren
4	3	1 : sichtbar
4	4	1 : sichtbar
5	1	4 : 5. Stein berühren
5	2	2 : 2. Stein berühren
5	3	3 : 1. Stein berühren
5	4	2 : sichtbar
6	1	2 : sichtbar
6	2	3 : sichtbar
6	3	2 : 1. Stein nach Sprungfeder berühren
6	4	3 : 2. Stein berühren
7	1	4 : sichtbar
7	2	4 : sichtbar
7	3	1 : 1. Stein berühren
7	4	3 : sichtbar
8	1	4 : sichtbar
8	2	2 : 5. Stein berühren
8	3	3 : sichtbar
8	4	4 : letzten Stein vor Monster berühren
9	1	3 : sichtbar
9	2	2 : sichtbar
9	3	2 : 5. Stein berühren
9	4	3 : 2. Stein berühren

An Hand dieser Tabelle seht Ihr genau, wo die Puppen von Wonderboy versteckt sind.

Wonderboy (Sega)

In den zehnten Level von »Wonderboy« kommt man nur, wenn unterwegs alle 36 Puppen eingesammelt wurden. Leider sind diese zum Teil gut versteckt. Sega-Freak Lothar Giesen aus Aachen hat genau aufgeschrieben, wo sich die Puppen befinden, und was man machen muß, damit sie sichtbar werden.

Punch-Out (Nintendo)

Mit dem folgenden Paßwort könnt Ihr Euch an den Gegnern im »Major Circuit« versuchen:
647 993 3534

Wer sich's besonders schwer machen will, sollte einmal folgendes Paßwort ausprobieren. Man kommt damit ohne einen Kratzer in den »World Circuit«:
667 833 7533

Dieser Kniff stammt von Jörn Chistin aus Ingersheim. (mg)

Super Mario Bros. (Nintendo)

Henrik Fisch aus Putzbrunn hat gehört, daß es bei »Super Mario Bros.« eine Negativwelt geben soll. In dieser Welt sollen sich angeblich alle Dinge verkehrt herum verhalten. Da wir in der Redaktion auch schon gerüchteweise davon gehört haben, nun die Frage an Euch: kennt jemand den Trick, wie man Zutritt zu dieser Welt bekommt? Gibt es sie überhaupt? Wenn Ihr den Trick kennen solltet, schreibt uns bitte oder zeichnet eine Karte.

Jinxter

»Jinxter« von Magnetic Scrolls ist sicher kein leichtes Adventure. Martin Freitag aus Rodheim ist zwar recht weit, aber er hat noch ein paar Fragen: Wofür braucht man das Bier und die Asche? Wo kann man den Talisman Einhorn anwenden und wie bringt man Xam im Kerker dazu, seinen Mund zu halten?

They stole a million

Jürgen Beuck aus Hamburg ist von dem Räuberspiel »They stole a million« fasziniert. Er sucht einen Weg, den C02-Alarm zu umgehen und ihn lahmzulegen. Er kann sich zwar in dem Druckraum, in dem die Maske versteckt ist, 26 Sekunden lang aufhalten, aber die Zeit reicht einfach nicht aus. Hat jemand einen Tip für ihn?

Time Tunnel

Time Tunnel ist zwar ein älteres Spiel, aber immer noch interessant und knifflig. Stephan Engels aus Monheim ist sich nicht im klaren, wie er an den siebten Teil der Karte herankommen soll. Er hat die Medusa mit dem Schild getötet, aber jetzt hängt er völlig fest. Wer ist schon weitergekommen?

IO

Unsere Action-Freaks aus der Redaktion suchen immer noch einen POKE zum Ballerspiel »IO«. Wer weiß Rat?

The Bard's Tale leichtgemacht (5)

Jetzt geht's Mangar (hoffentlich) an den Kragen: In der letzten Folge mit den offiziellen Tips von Electronic Arts werden die letzten Geheimnisse von »The Bard's Tale« gelüftet.

Das letzte Kapitel im Tagebuch von Lord Garrick wird aufgeschlagen: Er erzählt von den Abenteuern seiner Party in Mangars Turm. Die letzten drei Etagen stehen im Mittelpunkt der abschließenden Folge unserer Bard's-Tale-Serie.

Mangar, 3. Level

Ein Mitglied nach dem anderen unserer Gruppe wird zur Beute von Mangars Kreaturen. Magic Mouths und körperlose Stimmen verfolgen uns auf Schritt und Tritt, ihre Nachrichten sind zu zahlreich, um sie alle aufzuzählen. Ich fürchte, daß dies das Ende unserer Mission bedeuten könnte: verdammt zu sein, für immer an diesem höllischen Ort herumzuwandern, bis der letzte von uns erschlagen ist.

Wir trafen auf einen Händler, der uns einen Schlüssel verkaufen wollte. Wir schüttelten uns zunächst vor Lachen, einen Kaufmann an einem solch ungewöhnlichen Ort zu treffen. Der alte Mann behauptete, daß uns der Schlüssel Zutritt zu den Toren von Kylearn und Mangar verschaffen würde. Wir zahlten den hohen Preis für den Schlüssel. In Zukunft müssen wir nicht die Sewers besuchen, um in Mangars Turm zu gelangen.

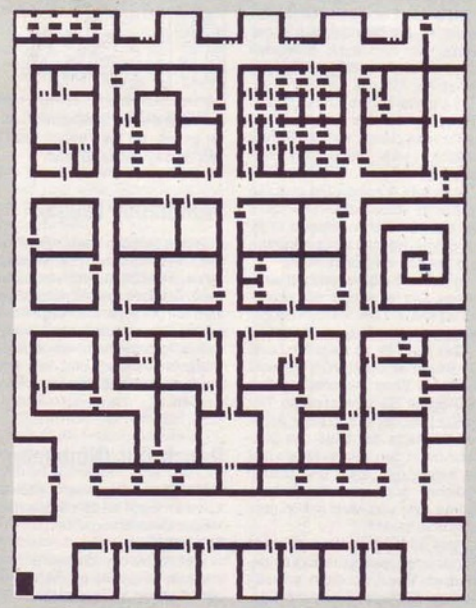
Soriac, der Weiseste unserer Weisen, beantwortete die Rätsel der Magic Mouths. Eine Antwort lautete »Lie with passion and be forever damned« (»Lüge mit Leidenschaft und sei für immer verflucht«). Das Magic Mouth lag im Südwesten dieser Etage und nachdem wir die Antwort gaben, wurden Treppen nordwestlich vom Magic Mouth sichtbar. Wir stiegen hinauf.

Mangar, 4. Level

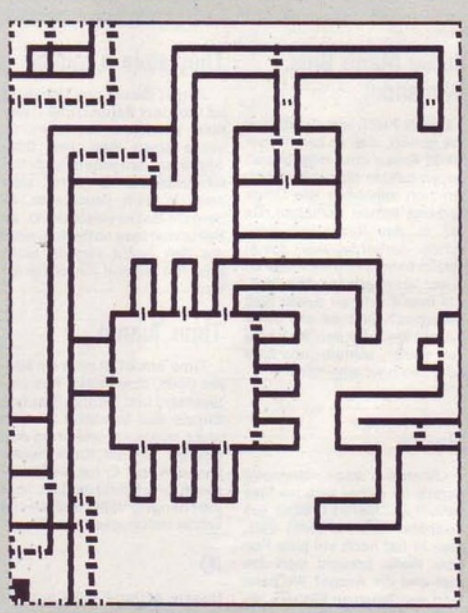
Wir haben die Hölle betreten und die Schlachten mit der Dämonenbrut lassen unsere Seelen gefrieren. Grimmig kämpfen wir zu fünft weiter. Alle anderen Mitglieder unserer Party sind bereits tot. Mögen die Götter erbarmen mit uns haben und uns eine Chance gewähren, um unsere Aufgabe zu lösen.

Wir wurden nach dem größen Sohn Odins gefragt und antworteten »Thor«. Wir erhielten eine kleine Statue. Soriac sagt mir, daß sie uns später im Kampf sehr nützlich sein wird. Wir schöpfen wieder Hoffnung. Werden unsere Gebete beantwortet?

Wir werden in den Nordwesten dieses Levels teleportiert, wo sich alle Wände plötzlich in Türen verwandeln und umgekehrt! Wir gehen Richtung Westen und werden erneut teleportiert. Wir sehen hinter vielen Türen nach, bis wir das Portal im äußersten Südwesten dieser Etage finden. Es ist der Zugang zum obersten Stockwerk von Mangars Schloß. Zum letzten Mal klettern wir hinauf. Das Ziel unserer langen Odyssee ist zum Greifen nahe.



Mangar, Level Three



Mangar, Level Four

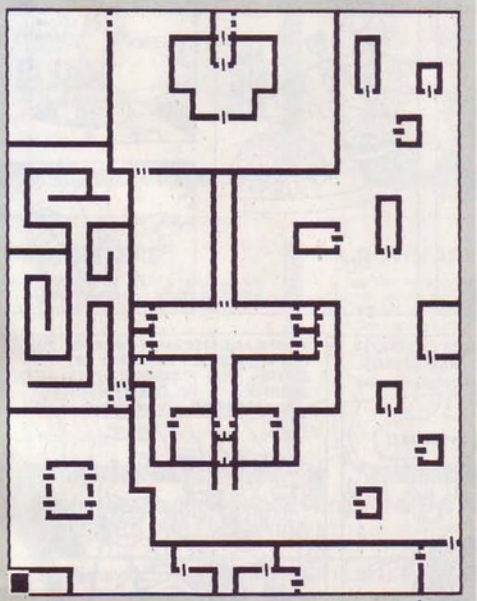
Mangar, 5. Level

Zuletzt sind wir doch geschlagen worden. Die silbernen Figuren waren der Schlüssel, um die Hauptkammer zu betreten, in der sich Mangar an unserem Leid weidet. Wie Ratten sind wir in einem winzigen Raum gefangen und warten darauf, daß Mangars Schergen die Tür stürmen.

Soriac gibt uns den weisen Rat, daß wir dieses Tagebuch Pellis geben. Wir hoffen, daß er unsere Erfahrungen weiterleiten kann, damit ein anderer Mangar vernichtet. Ein letzter Zauberspruch, der die Lebenskraft von Soriac, Corfid und von mir aufzehrt, wird Isli eine Weile lang unsichtbar machen, damit sie mit dem Tagebuch fliehen kann. Ghaklah fragt mich nach meinem Dolch – er will nicht von Mangars Horden lebendig erwischt werden.

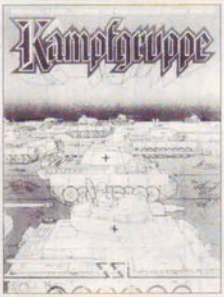


Ghaklah bereitet den Spruch vor. Ich höre ein Schaben an der Tür. Sie kommen... Hier endet das Tagebuch von Lord Garrick. Er und seine Gefährten scheiterten in letzter Sekunde, doch Ihr wißt jetzt, wie Mangar zu besiegen ist. Mit den Tips und den Karten solltet Ihr jetzt ausreichend gewappnet sein, um seine Herrschaft ein für allemal zu beenden. Viel Erfolg! (hl)



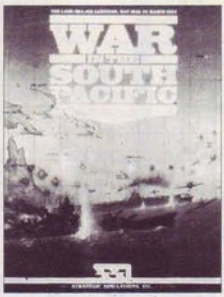
Mangar, Level Five





Taktische Gefechtssimulation
3600 Felder großes Spielfeld
mit topografischem Gelände
70 Waffensysteme aus WKII
1-2 Spieler, Spieldauer 5 Std.
Deutsches Handbuch

Apple, C64, Atari, IBM, Amiga
DM 99,–

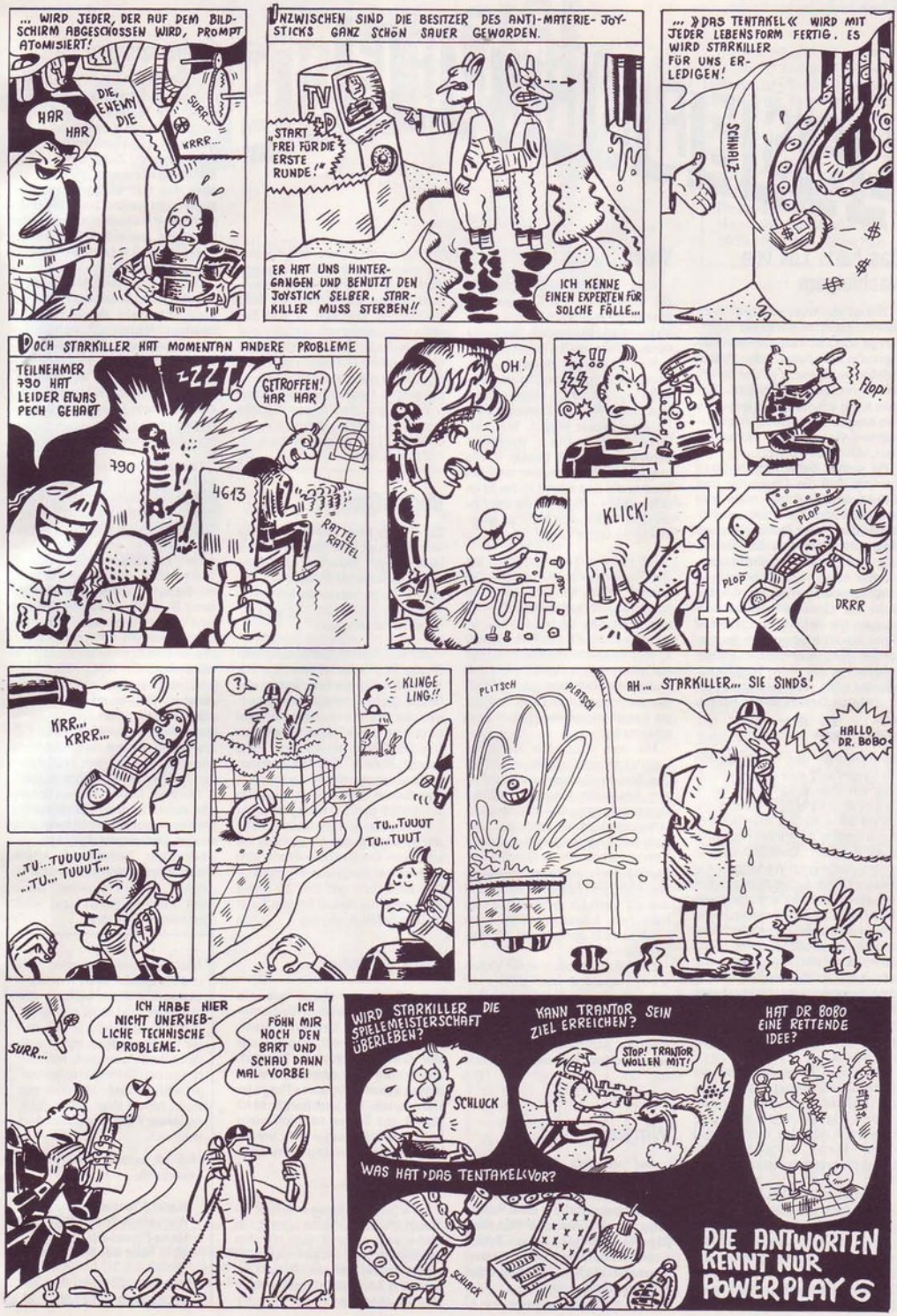


Strategische Simulation im
Südpazifik 1942-1943
79 Schiffsklassen, Träger,
Schlachtschiffe, Zerstörer etc.
Deutsches Handbuch
1-2 Spieler, Spieldauer 50 Std.

Apple, C64 DM 99,–

THOMAS MÜLLER Postfach 2526 · 7600 Offenburg
COMPUTER—SERVICE ☎ 0781/76921


STARKILLER
5.FOLGE: HEISSES PFLASTER SEGA IV
STARKILLER UND SEINE CREW SIND AUF SEGA IV GELANDET. HIER FINDET DIE GALAKTISCHE SPIELEMEISTERSCHAFT STATT. STARKILLER SOLL EINEM TEILNEHMER DEN WERTVOLLEN ANTI-MATERIE-JOYSTICK BRINGEN...
ICH BRING MAL SCHNELL DEN JOYSTICK RÜBER.
FIEP
OK
BLACK HOLE
ZUR SPIELE MEISTER SCHAFT
DUNGEON HÖHLEN
DIE SPIELEMEISTERSCHAFT FINDET IN DER TETRIS-HALLE STATT.
STAR KILLER
WER PLAY
EINTRITT
TETRIS-HALLE
FISCHBRATKÜCHE DARTH VADER
OHA
ICH BEHALTE DEN WUNDER-JOYSTICK EINFACH, MACHE SELBER MIT UND WERDE STEINREICH
HAR HAR
GALAXIS FINAL RUNDE
DER GEWINNER ERHÄLT
5 MIO
GALAKTO-DOLLAR
TROSTPREISE:
1 GUMMIFLOPPY
1 SPIEL BARDSTALE VMII
1 HOLO-TV
1 MÜTZE VON DOC BOBO
1 MAGA-VIDEO SPIEL
TRANTOR, STARKILLERS KLEINER BRUDER, IST BEREITS GELANDET. ER WILL RECHTZEITIG ZU SEINER VERABREDUNG ERSCHEINEN.
BRRMM
?
ÄH... WO SOLL'S DENN HINGEHN?
KRUMPEL...
RUMMETSCH
FAHREN TETRIS-HALLE!
SOFORT!
WACK
DER ZIGARETTENANZÜNDER DER IST ÜBRIGENS KAPUTT
TRANTOR MÄCHTIG FLEXIBEL!
MIST
FLAMM
ZURÜCK ZU STARKILLER: DIE SPIELEMEISTERSCHAFT WIRD GLEICH BEGINNEN
SIE SIND DER LETZTE. BITTE GEHEN SIE GLEICH IN DIE HALLE
EINSCHREIBUNG
UND MIT DER STARTNUMMER 4613: STARKILLER, DIE GEISSEL DER GALAXIS
GOOOOOIL!
APPLAUS!!
DIE SPIELEMEISTERSCHAFT WIRD MIT DEM COMPUTERSYSTEM „DIE, ENEMY, DIE!" ENTSCHIEDEN. ALLE TEILNEHMER SPIELEN GEGENEINANDER! UM ES BESONDERS SPANNEND ZU MACHEN...
HAR HAR
HAR HAR


... WIRD JEDER, DER AUF DEM BILDSCHIRM ABGESCHOSSEN WIRD, PROMPT ATOMISIERT!
HAR HAR
DIE, ENEMY DIE
SURR...
KRRR...
UNZWISCHEN SIND DIE BESITZER DES ANTI-MATERIE-JOYSTICKS GANZ SCHÖN SAUER GEWORDEN.
TV
START "FREI FÜR DIE ERSTE RUNDE!"
ER HAT UNS HINTERGANGEN UND BENUTZT DEN JOYSTICK SELBER. STARKILLER MUSS STERBEN!!
ICH KENNE EINEN EXPERTEN FÜR SOLCHE FÄLLE...
... DAS TENTAKEL WIRD MIT JEDER LEBENSFORM FERTIG. ES WIRD STARKILLER FÜR UNS ERLEDIGEN!
SCHMATZ
DOCH STARKILLER HAT MOMENTAN ANDERE PROBLEME
TEILNEHMER 790 HAT LEIDER ETWAS PECH GEHABT
ZZZT!
GETROFFEN! HAR HAR
790
4613
RATTEL RATTEL
OH!
PUFF
FLOP!
KLICK!
PLOP
PLOP
DRRR
KRR... KRRR...
..TU...TUUUT...
...TU... TUUT...
KLINGE LING!!
TU...TUUUT
TU...TUUT
PLITSCH
PLATSCH
AH... STARKILLER... SIE SIND'S!
HALLO, DR. BOBO
SURR...
ICH HABE HIER NICHT UNERHEBLICHE TECHNISCHE PROBLEME.
ICH FÖHN MIR NOCH DEN BART UND SCHAU DANN MAL VORBEI
WIRD STARKILLER DIE SPIELEMEISTERSCHAFT ÜBERLEBEN?
SCHLUCK
KANN TRANTOR SEIN ZIEL ERREICHEN?
STOP! TRANTOR WOLLEN MIT!
HAT DR BOBO EINE RETTENDE IDEE?
WAS HAT DAS TENTAKEL VOR?
SCHNACK
DIE ANTWORTEN KENNT NUR POWERPLAY 6

LESERBRIEFE

Das harte Los von Nachfolgern

Zuerst ein Wort zu Eurer Zeitschrift. Ich finde sie super! Aber: Einige von Euch stehen beim Testen von Computer- oder Videospielen wohl noch in der Spielhalle (vor allem Heinrich). Anders kann ich mir die Ergebnisse von einigen Spieletests nicht erklären (»Gauntlet II«, »Afterburner«, »Out Run« etc.).

Ihr solltet beim Testen daran denken, daß die Computer und Videospiel-Konsolen nicht mit Spielhallengeräten zu vergleichen sind! Und Automaten mit Hydraulik nur wegen der Hydraulik gut zu bewerten, geht zu weit.

Jetzt noch zu Euerm ewigen Vergleichen: Ihr vergleicht jedes Spiel mit einem ähnlichen Vorgänger. Ihr solltet besser jedes Spiel für sich bewerten. Ihr bewertet Nachfolgespiele immer schlechter als den Vorgänger, obwohl alles im Spiel gleich ist und einige Details sogar besser sind.

DIRK SCHEHBERG, Hagen 7

Wir dürfen bei den Tests natürlich nie vergessen, was ein Computer oder ein Videospiel leisten kann. Es gibt aber viele Spielautomaten, die vor allem wegen ihrer aufwendigen Effekte oder ihrer Hydraulik Spaß machen. Deshalb werden unsere Automaten-Wertungen von diesem Faktor auch beeinflußt. Bei Umsetzungen solcher super-spektakulären Automaten muß man auf Mätzchen dieser Art natürlich verzichten. Das Spielprinzip, das dann übrigbleibt, kann man leider oft vergessen. Wir vergleichen die Umsetzungen nicht direkt mit den Automaten-Vorbildern; wir sagen mit der Gesamtwertung einfach, wieviel Spaß eine bestimmte Version macht.

Nachfolge-Spiele bewerten wir oft deshalb ein wenig strenger, weil die Originalität hier sehr zu wünschen übrig läßt. Wenn ein Nachfolge-Spiel nur eine sehr plumpe Kopie seines Vorgängers ist, drückt dies natürlich auch die Wertung.

Beim Test der C64-Umsetzung von Gauntlet II waren die Wertungen etwas gedämpft, weil diese Version den Computer bei weitem nicht optimal ausnutzt. Sie hätte besser sein können (vor allem Scrolling und Grafik reißen keine Bäume aus). (hl)

Video-Spiele

Wow! Endlich eine Zeitschrift, die sich auch um Videospiele kümmert. Wie wäre es mit einer Videospiel-Hitparade? Dafür ist doch sicher noch Platz.

Nun etwas zu Heinrich Lenhardt: In jeder Ausgabe von Power Play hattest Du etwas gegen das Sega Master System. Zum Beispiel Power Play 3, Test »Afterburner«: »Die Hardware kann's halt nicht besser.« Das macht mich stocksauer und ich könnte die Zeitschrift in die Ecke schmeißen – dafür ist sie aber zu schade. Bitte nicht mehr so grob.

ARNE DÖHLINGER, Telgte

Ich habe wirklich nichts gegen das Sega-Videospiel – ganz im Gegenteil. Bei einigen Modulen scheiden sich halt bei uns die Geister, aber das ist bei Computerspielen auch oft der Fall. Solche kritischen Worte beziehen sich nur auf das jeweilige Spiel und haben nichts mit Vorlieben oder Abneigungen gegenüber dem Computer beziehungsweise dem Videospiel zu tun.

Mit dem Satz »Die Hardware kann's halt nicht besser« wollte ich das Master System nicht abwerten. Ich wollte betonen, daß die Programmierer der Afterburner-Umsetzung relativ viel aus der Konsole herausgeholt haben. Afterburner-Grafik in Spielhallen-Qualität darf man aber nicht erwarten, weil das Master System (und das gilt auch für jeden derzeit erhältlichen Heimcomputer) technisch nicht in der Lage ist, sie darzustellen.

Der Wunsch nach einer Videospiele-Hitparade wird prompt erfüllt. Ab dieser Ausgabe werden die Spitzenreiter in dieser Kategorie extra vorgestellt. Hoffentlich machen jetzt noch mehr Videospiel-Besitzer bei der Hitparade mit. (hl)

Wirrwarr

Auf so eine Zeitschrift wie Power Play habe ich lange gewartet. Allerdings ist sie ein wenig unübersichtlich. Eine Aufteilung in verschiedene Rubriken (Sport-, Strategie-, Action-Spiele sowie Adventures) wäre bei dem augenblicklichen Umfang möglich und auch nötig.

MICHAEL KOKEMOR, Bad Oeynhausen 1

Wir haben die Spiele-Tests bereits ein wenig geordnet. Weiter vorne sind Action- und Geschicklichkeits-Spiele, dann geht es über Sportspiele langsam in den Bereich Simulationen, Adventures und Denkspiele über. Wir haben die einzelnen Rubriken nicht groß als solche gekennzeichnet, da es bei einigen Genres in einem Monat nur sehr wenige Programme gibt und eine eigene Rubrik für ein oder zwei Titel wäre wohl etwas zuviel des Guten. (hl)

Buggy-Grafik

Zu »Buggy Boy« (C64): Das ist ja wohl Betrug! Eine Unverschämtheit! Na gut, jeder hat einen anderen Geschmack, aber 8,5 für Grafik! Boris hat richtig bemerkt: »klobig«.

HELGE RABBE, München

Auf den Bildschirmfotos unseres Buggy Boy-Tests konnte man leider nicht die starken Seiten der Grafik dieses Programms erkennen; wir erwähnten diesen Aspekt aber in unseren Meinungskästen: Der 3D-Effekt ist sehr gut und schnell. Viele Objekte werden schlagartig vergrößert, ohne daß das Ganze übertrieben ruckartig wirkt. Wer sich ein wenig auf dem C64 auskennt, weiß die Qualität der Animation bei Buggy Boy zu schätzen. Die Grafik-Wertung wird nun einmal auch von der Animation beeinflußt und der 3D-Effekt ist gerade bei dieser Art von Spiel außerordentlich wichtig. (hl)

Soccer-Fieber

Ist Euch so etwas wie ein »International-Soccer-Verband« oder ähnliches bekannt? Wenn ja, fände ich es nett, wenn Ihr mir die Adresse schicken könntet. Wenn nein (und damit zu meiner Bitte), könntet Ihr diese Frage im Leserbriefe-Teil veröffentlichen? Es ist auf Dauer nämlich nicht sehr abwechslungsreich, immer gegen dieselben Gegner zu spielen.

UWE LAMBACH, Marburg 7

International Soccer-Spieler im Raum Marburg, die bei Uwe in der Nähe wohnen und sich mit ihm messen wollen, mögen sich bitte direkt an ihn wenden. Seine vollständige Anschrift: Cappeler Gleiche 14, 3550 Marburg 7. (hl)

Übersetzungen

Ich finde, die Softwarefirmen sollten sich ruhig die Mühe machen, die Texte in ihren Spielen zu übersetzen (»Jagd auf Roter Oktober« geht mit gutem Beispiel voran). Zwar sind immer mehr Anleitungen in Deutsch, aber das hilft einem manchmal auch nicht weiter. Zumindest ich würde mir wesentlich mehr Spiele kaufen, wenn ich nicht immer mein Englisch-Lexikon hervorkramen müßte.

Ganz nebenbei: Ich habe meiner kleinen Schwester (7) mal Eure Fotos aus Power Play gezeigt und sie gefragt, wen sie am nettesten findet: Martin ist eindeutig ihr Favorit. Heinrich findet sie auch noch in Ordnung. Boris geht noch, während Anatol sich mit dem vierten Platz begnügen muß.

ROLF IMIG, Düsseldorf 30

Die Texte in einem Programm zu ändern, ist eine relativ aufwendige und nicht ganz billige Angelegenheit. Wenn sich komplett übersetzte Spiele gut verkaufen (»Maniac Mansion« läuft zum Beispiel sehr ordentlich), darf man sich Hoffnungen machen, daß in Zukunft mehr deutsche Versionen gemacht werden. Bei komplexen Adventures (wie den Titeln von Magnetic Scrolls) kommt noch das Parser-Problem dazu: man kann die Texte nicht Wort für Wort übersetzen, weil der Adventure-Parser bestimmte Grammatik-Regeln verstehen muß. Da die deutsche Grammatik wesentlich ekliger ist als die englische, sind deutsche Versionen in solchen Härtefällen von vornherein ausgeschlossen.

Die Wahl Deiner kleinen Schwester hat in unserer Redaktion für lebhafte Reaktionen gesorgt. Hier einige Stellungnahmen von den unmittelbar Betroffenen: »Guter Geschmack« (Martin); »Knapp daneben« (Heinrich); »Das Leben geht weiter« (Boris) und »Kein Kommentar« (Anatol). (hl)

Alle Leserbriefe werden von uns Redakteuren aufmerksam gelesen, weil sie wichtige Anregungen und Kritik enthalten. Durch Eure Zuschriften gestaltet Ihr Power-Play mit – also nicht lange gezögert, sondern ran an den Griffel (oder Textverarbeitung) und laßt was von Euch hören! Was gefällt Euch an Power Play, was soll anders werden?

Hier ist unsere Anschrift für Leserbriefe:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

(hl)

ARKANOID

TAITO
COIN-OP

REVENGE OF DOH

Imagine
...the name of the game

Licensed from © Taito Corp., 1986

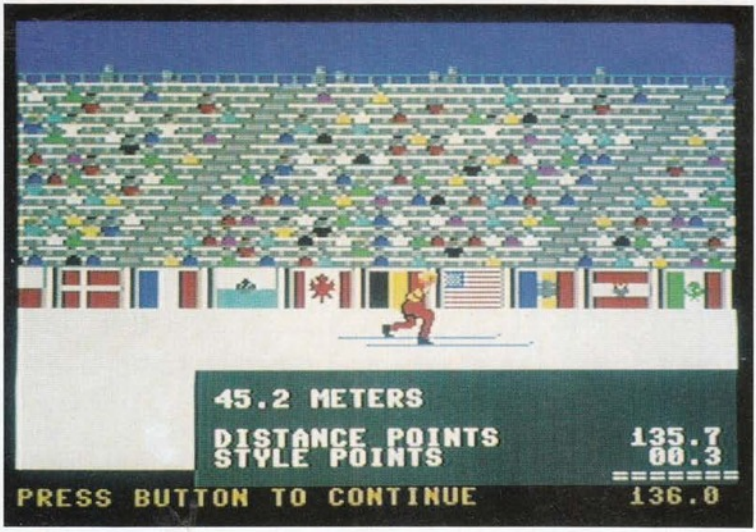
Erhältlich für Commodore 64 und Schneider CPC



Nach dem großen Erfolg von ARKANOID jetzt der Nachfolger des Dauerbrenners!

Ariolasoft GmbH, Postfach 1350, 4830 Gütersloh
Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb Schweiz: Thali AG

ariolasoft





Geht so

Wenn man nicht gerade ein eiserner Fan der Games-Spiele ist, wird man bei den sieben neuen Disziplinen teilweise ganz schön ins Gähnen kommen. Olympische Langweiler wie den Ski-Langlauf hätte man wirklich vermeiden sollen. Grafik und Spielprinzip sind hier ausgesprochen mäßig. Der Eiskunstlauf sieht zwar gut aus, spielt sich aber auch furchtbar langatmig.

◀ **Eine glatte Landung nach dem Sprung von der Schanze (C 64)**

The Games: Winter Edition

C 64 (Apple II, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx/U.S. Gold

Grafik	6	
Sound	5	
Power-Wertung	6	

Nach gut zwei Jahren legt Epyx den Nachfolger zum Sportspiel-Superseller »Winter Games« vor: »The Games: Winter Edition« läßt die Winterspiele von Calgary in Software-Form auferstehen.

Da Sonne scheint, von Eis und Schnee weit und breit keine Spur... und was macht Epyx? Die Burschen veröffentlichen das Computerspiel zur letzten Winter-Olympiade! Wer vor sieben klirrend kalten Disziplinen zu dieser Jahreszeit nicht zurückschreckt, geht bei »The Games: Winter Edition« an den Start. Bis zu acht Spieler dürfen ihre Namen eintippen und eines von 15 Ländern wählen, für das sie antreten wollen.

Die »Winter Edition« schluckt beim C 64 drei Disketten-Seiten inklusive Eröffnungs- und Schlußfeier. Um Euch die sieben Sportarten ausführlich zu beschreiben, gehen wir sie einfach der Reihe nach durch.

Schnelle Reflexe sind beim Rennrodeln unentbehrlich, um die Goldmedaille zu gewinnen. Vier Eiskanal-Strecken stehen zur Wahl. Der Start wird recht realistisch mit dem Joystick simuliert: erst holt man ein paarmal Schwung, bevor man den Schlitten lossausen läßt. Auf den ersten Metern schiebt das Fahrer-Sprite dann mit seinen Spike-behafteten Handschuhen noch einmal an.

Bei der rasanten Fahrt muß man sich auf die Anzeigen im unteren Bildschirmviertel konzentrieren. Sie verraten, wie weit der Schlitten von den Bahnrändern entfernt ist. Jedes Anrempeln kostet Sekundenbruchteile. Indem Sie so steuern, daß der Schlitten auf einer Idealline runtersaust, holen Sie eine Bombenzeit.



Ungewöhnliche, aber übersichtliche Grafik beim Eisschnellauf (C 64)

Auch beim Ski-Langlauf haben Sie zu Beginn die Wahl zwischen mehreren Strecken, die hier unterschiedlich lang sind. Zwei Spieler treten gleichzeitig an. Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt. Durch Links-/Rechts-Bewegungen des Joysticks gewinnt die Spielfigur an Tempo. Bei Steigungen kann man durch zusätzliches Feuerknopf-Drükken noch einen Zahn zulegen. Hier kommt es nicht auf schnelles Joystick-Rütteln, sondern auf gleichmäßige Bewegungen an.

Die Kür der Damen steht beim Eiskunstlauf auf dem Programm. Bevor es aufs Eis geht, bestimmen Sie die Choreographie und die dazu passende Musik. Ein gutes Gedächtnis ist auch hier hilfreich, denn man muß sich bei der Kür möglichst genau an die Vorgaben halten, die man in der Choreographie-Phase festlegte. Der Pfeil in der Zeit-Anzeige hilft dabei ein bißchen: leuchtet er zum Beispiel grün, wird es höchste Zeit, die nächste Kunstfigur auszuführen. Jetzt zahlt es sich aus, wenn man bei der Choreographie aufgepaßt hat. Folgen bestimmte Figuren aufeinander, die sich vom Bewegungsrhythmus her nicht miteinander vertragen, haut es die Spielfigur aufs Eis.

Beim Skispringen gibt es zwei wesentliche Phasen: Zunächst sieht man aus der Perspektive des Springers, wie er todesmutig die Schanze herunterdonnert. Nach erfolgreichem Absprung per rechtzeitigen Feuerknopfdruck sieht man den Springer durch die Luft segeln. Durch entspre-

Eine völlige Katastrophe ist die Winter Edition nicht. Im Freundeskreis machen einige der sieben Disziplinen durchaus Spaß. Im Vergleich zu den Vorgänger-Programmen muß man aber feststellen, daß Epyx nicht viel Neues eingefallen ist. Ganz im Gegenteil: die Grafik sieht sogar schlechter aus.

Meine Wünsche für die angekündigte »Summer Edition«: Stellt ein paar Spitzen-Grafiker ein, nehmt Euch ein paar neue Disziplinen vor und packt den ganzen Kram mal zusammen – das Disketten-Gefummel bei Winter Edition nimmt schon lästige Ausmaße an (sieben Disziplinen auf drei Disk-Seiten). Von der Kassetten-Version ganz zu schweigen...



Slalom-Pech: Der untere Spieler endet als Lawine (C 64)



Eiskunstlauf hat die mit Abstand schönste Grafik (C 64)



Geht so

Der Zauber ist endgültig vorbei. »The Games: Winter Edition« ist eindeutig der schwächste Titel in der Epyx-Games-Serie. Spielerisch wollte man wohl anspruchsvoller werden, doch das hat bei einigen Disziplinen überhaupt nicht geklappt. Man nehme beispielsweise das Rodeln: Die Grafik des Rodlers ist eigentlich total unwichtig, man muß den Joystick anhand dreier Anzeigen am unteren Bildschirm-Rand bewegen. Das entspricht einfach nicht dem bisher so erfolgreichen Epyx-Stil. Zweites Beispiel: Parallel-Slalom. Eine durch und durch langweilige Disziplin. Spielerisch tut sich überhaupt nichts Neues, die Grafik zeigt nur zwei Ski-Fahrer auf weißem Schnee. Die vielen Details, welche die Grafik von »Winter Games« so interessant gemacht haben, fehlen hier einfach.

Kurz gesagt, ich bin enttäuscht. Spielerisch und grafisch ist »The Games: Winter Edition« ein ganz klarer Rückschritt. Da weiß ich wirklich nicht, ob ich mich auf die angekündigte »Summer Edition« freuen soll.

chende Joystick-Steuerung lehnt sich die Spielfigur während der Flugphasen vor und zurück, hebt und senkt sogar die Arme. Befindet sie sich in einem 45-Grad-Winkel zur Erde, sollte man den Feuerknopf gedrückt halten, um die Landung einzuleiten. Die Wertung setzt sich aus Haltungspunkten und der erreichten Weite zusammen. Jeder Spieler hat drei Versuche; die beste Leistung wird für die Wertung herangezogen.

Beim Slalom treten zwei Skifahrer gleichzeitig an. Bevor es los geht, wählt man eine von vier Strecken aus, die unterschiedlich lang und unterschiedlich dicht mit Slalomstangen versehen sind. Die Steuerung ist einfach: abwechselnd muß man über oder unter einer Stange vorbeifahren. Wer es riskant liebt, fährt besonders dicht an den Stangen vorbei und verliert so weniger Geschwindigkeit. Doch gerade bei dieser Disziplin ist die Gefahr auszuscheiden sehr groß. Wer nicht bei jedem Tor mächtig aufpaßt, fädelt ein, stürzt und wird disqualifiziert.

Timing und rhythmische Links-/Rechts-Schlenker mit dem Joystick sind beim Eisschnellauf gefragt. Auch hier darf man wählen, wie lang die Rennstrecke sein soll. Auf einer Übersicht sieht man die beiden Spielfiguren – es dürfen wieder zwei gleichzeitig ran – als Punkte über die Bahn ziehen. In der Mitte des Bildschirms werden die Bewegungen der Athleten in imposanter Größe gezeigt. Das ist auch bitter nötig, denn auf diese Bewegungsabläufe muß man seine Joystick-Manöver abstimmen, sonst haut es den eigenen Läufer aufs Eis.

Die abschließende Disziplin ist die Ski-Abfahrt. Hier kann man zu Beginn sogar TV-Kameras auf der Piste verteilen. Die Strecke bekommt man meistens in 3D-Grafik gezeigt. Wer nicht stürzen will, sollte alle Tore passieren. Kommt der Fahrer an einer Position vorbei, an der eine Kamera steht, wird er von der Seite gezeigt. In dieser Phase kann man das Tempo verschärfen, indem man per Feuerknopfdruck mit den Stöcken anschiebt. (hl)



Abfahrts-Action: Mit einem kräftigen Schubs ...



... stürzt man sich ins rasante Geschehen (C 64)

Ooze

Es muß nicht immer Englisch sein: »Ooze« ist ein neues Adventure, komplett in Deutsch. Der Parser schluckt eine ganze Menge und schöne Bilder werden auch geboten.

Atari ST (Amiga, C64, MS-DOS)
zirka 75 Mark (Diskette)

Grafik	6.5	
Sound	0	
Power-Wertung	6.5	



◀ **Düster, düster: das Horror-Häuschen im modischen Zwielicht-Blau (ST)**

Bleiben Sie weg von diesem Haus«, hatte die Frau im Ort zu Ham Burger gesagt und ihn nervös gemustert, »Da spukt's!«. Aber Ham will sich das Erbstück wenigstens einmal ansehen. Es ist kurz vor Mitternacht, als er ankommt – die Geisterstunde beginnt.

Carfax Abbey ist eine alte Villa, die schon bessere Tage gesehen hat; verwahrlost und heruntergekommen, seit Hams Onkel Cheez Burger sein Leben in ziemlich üblem Zustand aushauchte. Keiner wußte so recht, wie er umkam, zumindest war es kein natürlicher Tod – eigentlich hätte man ihn stückweise begraben müssen. Ham weiß noch nicht, daß ihm das gleiche blühen kann, wenn er nicht gut aufpaßt. Denn das Haus hat einen wahrhaft höllischen Untermieter: »Ooze«. Ooze ist das Böse schlechthin, eine Ausgeburt an Scheußlichkeit und Gemeinheit.

Ooze ist ein deutsches Adventure aus dem Horror-Genre. Der Spieler muß sich nicht mehr mit englischen Vokabeln herumschlagen, sondern tippt munter in seiner Muttersprache drauflos. In Ooze gibt es um die 80 Räume zu besuchen und knappe 40 Bilder zu besehen. Die ST-Version läuft sowohl mit Farb- als auch mit Schwarzweiß-Monitor.

Ham hat bestimmte Attribute, die sich verschlechtern (wenn er eine Dummheit macht) oder auch verbessern (wenn er sich geschickt anstellt). Die Lösungen sind meistens friedlicher Natur; der Spieler sollte sich besser mit den Damen und Herrn Geistern anfreunden, statt sie zu vertreiben. (al)



Uff, viel Text für's Geld – fast zuviel des Guten. In manchen Fällen ziehen sich die Beschreibungen über zwei Bildschirmseiten hin. Ich habe den Parser hart in die Mangel genommen und war überrascht, daß er kaum schlapp macht. Ooze ist sicherlich das beste deutsche Adventure, das im Moment zu haben ist. Jeder, dem englische Adventures zu schwer sind, sollte sich Ooze ansehen.



Das Haus ist nur scheinbar unbewohnt (ST) ▶



Trotz eines beachtlichen Parsers wird die Klasse der englischen Programme von Infocom und Magnetic Scrolls hier nicht erreicht. Die Grafiken von Ooze sind ganz gut, begeistern aber keinesfalls so sehr wie die Meisterwerke von »Guild of Thieves« und »The Pawn«.

Auch beim Text gibt's Tücken: Da wird zum Beispiel beschrieben, daß man in der Ferne einen Baum sehen kann. Gibt man jetzt brav »Untersuche Baum« ein, bekommt man nur einen dummen Kommentar auf den Bildschirm geknallt, der besagt, daß hier keine Bäume zu sehen seien. Merkwürdig. Da hat der Parser-Geist wohl kräftig rumgeoozet...

Trotz dieser Mängel im Detail ist Ooze für deutsche Verhältnisse ein Spitzen-Adventure. Wer sich mit dem Englischen schwertut und kräftig abenteuern will, kommt kaum an diesem Programm vorbei.

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Trillogic Expert-Cartridge 119,–
Freeze Machine 99,–

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

Ankündigungen für Mai/Juni bei Anzeigenschluß

Footballmanager II (Juni)		Atari ST/Amiga/C64
Captain Blood	69,–	Amiga
Carrier Command	59,–	Amiga
Interceptor	79,–	Amiga
Stormtrooper		Atari ST/Amiga
Out Run		Atari ST
Hotball	69,–	Atari ST/Amiga
Vindicator		C64
Starray		Atari ST/Amiga
Rocket Ranger		Amiga
Sacrophaser		Amiga
Bard's Tale II		Amiga
Down at the Trolls		Atari ST/Amiga/C64
Shackled		Atari ST/C64
Gunship (erst im Juli)		Amiga
Frightnight	59,–	Atari ST/Amiga
Amiga Soccer	59,–	Amiga
Bard's Tale III		C64
Leathernecks	59,–	Amiga
Verminator	59,–	Atari ST
Red Storm Rising	49,–	C64
Aargh	59,–	Atari ST/Amiga
Katakis		C64

C64-Neuheiten

	Kass. / Disk.
Elite Six Pack Vol. 3	29,– / 39,–
Road Blaster	29,– / 39,–
Blood Brothers	29,– / 39,–
Gutz	29,– / 39,–
Bionic Commando	29,– / 39,–
Micro MUD	– / 39,–
Wizard Warz	29,– / 39,–
Shackled	29,– / 39,–
Nigel Mansells GP	29,– / 39,–
Vixen	29,– / 39,–
Hercules	29,– / 39,–
Skyfox II	– / 39,–
Venom	29,– / 39,–
Sindbad	– / 39,–
Ring Wars	29,– / 39,–
Archon collection	– / 39,–

C64 Bestseller-Classics

Airborne Ranger	39,– / 49,–
Ikari Warriors	29,– / 39,–
The Train	– / 39,–
IO	29,– / 39,–
Samurai Warrior	29,– / 39,–
Predator	29,– / 39,–
Impossible Mission II	29,– / 39,–
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	– / 49,–
Bard's Tale II	– / 49,–
Stealth Fighter	39,– / 49,–
Stealth Mission	– / 99,–
Gunship	35,– / 45,–
Pirates	35,– / 45,–
Card Sharks	29,– / 39,–
Power at Sea	– / 39,–
Strike Fleet	– / 39,–
Great Giana Sisters	35,– / 39,–
Echelon	– / 89,–

C64

Test Drive	35,– / 59,–
Thunder Chopper	– / 59,–
Demon Stalker	– / 49,–
Apollo 18 Mission	– / 59,–
Defender of the Crown	29,– / 39,–
Gary Linnekers Soccer	25,– / 35,–
Alt. Reality the Dung.	– / 39,–
Jagd nach roter Oktober	39,– / 49,–
Chamonix Challenge	29,– / 39,–
Matchday II	29,– / 39,–
Subbattle Simulator	– / 39,–
Miniputt	35,– / 49,–
Skate or Die	– / 49,–
Shoot em Up Const.Kit	39,– / 49,–
Bard's Tale I	– / 49,–
Legacy of the Ancients	– / 49,–
PHM Pegasus	– / 49,–
Up Periscope	– / 59,–
To be on Top	29,– / 39,–
Superstar Icehockey	29,– / 39,–
Vampires Empire	29,– / 39,–
Pink Panther	29,– / 39,–
Rimrunner	29,– / 39,–
ATF	29,– / 39,–
Magnetron	29,– /39,–
Volleyball Simulator	29,– / 39,–
Chernobyl	29,– / 39,–
Platoon	29,– / 39,–
Revenge of Doh	29,– / 39,–
Morpheus	35,– / 45,–
Cybernoid	29,– / 39,–
The Games Winter Edition	– / 79,–
Pac Land	29,– / 39,–
Target Renegade	29,– / 39,–
Buggy Boy	29,– / 39,–

Strategie (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger	– / 59,–
Realms of Darkness	– / 59,–
Pegasus Bridge	29,– / 39,–
Lords of Conquest	– / 49,–
Halls of Montezuma	– / 59,–
Questron II	– / 59,–
Bismarck	29,– / 39,–
Corporation	29,– / 39,–
Operation Marketgarden	– / 69,–
Power Struggle	25,– / 35,–
Sorcerer Lord	– / 45,–

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Gunship	69,–
Obliterator	59,–
Ultima IV	59,–
Gauntlet II	59,–
ST Soccer	59,–
Oids	59,–
Wargame Const.Set	59,–
Dungeon Master	69,–
Leathernecks (super!)	59,–
Bard's Tale I	69,–
Captain Blood (endlich)	69,–
Predator	59,–
Jagd nach roter Oktober	59,–
Epyx on ST (4 Spiele)	59,–
Ikari Warriors (wirkl.)	39,–
Return to Genesis	49,–
Bobo	59,–
Impossible Mission II	59,–
Spaceracer	59,–
Rimrunner	59,–
Trantor	59,–
Black Lamp	59,–
Goldrunner II	59,–
Mach 3	49,–
Captain America	59,–
Powerstruggle	39,–
Stockmarket	49,–
Great Giana Sisters	49,–
Legend of the Sword	69,–
Buggy Boy (lieferbar!)	59,–
Wizball	59,–
Pink Panther	59,–
Universal Military Simulator	59,–
Carrier Command (super)	59,–
Fred Feuerstein	59,–
Spitfire 40 (riesig)	59,–
Arcade Force 4 (4mal US Gold)	69,–

IBM

Elite	59,–
F-16 Falcon	79,–
Space Quest II	59,–
Chuck Yeagers adv. Flight Train.	69,–
Ancient Art of War at Sea	59,–
Jet	125,–
Gunship	89,–
Star Flight	69,–
California Games	59,–
Bard's Tale	69,–
Pirates	59,–
Thexder	49,–
Gauntlet	59,–
Impossible Mission II	59,–

Amiga

Strike Force Harrier	59,–
Jet	125,–
Xenon	59,–
Pink Panther	59,–
Port of Calls	89,–
Sidewinder	29,–
Time Bandits	59,–
Slaygon	59,–
Return to Atlantis	109,–
Bard's Tale I	79,–
Garrison II	59,–
Wizball (endlich)	59,–
Great Giana Sisters	59,–
BMX Simulator	49,–
Fred Feuerstein	59,–
Bubble Bobble	59,–
Ferrari Formula One	69,–
Mach 3	59,–
Destroyer	59,–
Stockmarket	49,–
Rolling Thunder	59,–
Jagd nach roter Oktober	59,–
Crack	59,–
Fairy Tale	69,–
Sentinel	49,–
Annals of Rome	59,–
Legend of the Sword	69,–
GeeBee Air Rally	59,–
Shadowgate	69,–
King of Chicago	69,–
Winter Olympics '88	59,–
Star Wars	59,–

Brett- u. Rollenspiele ohne Comp.

Pattons Best	60,–
Platoon	45,–
Raid on St. Nazaire	60,–
Partisan (ASL-Modul)	45,–
Nightmare on Elm St.	60,–
Hedgerow Hell	70,–
Central America	65,–
Open Fire	60,–
ADD Forgotten Realms	30,–
ADD World of Greyhawk	30,–
ADD Dragonlance Adventures	35,–
ADD Wilderness Survival Guide	35,–
TV Wars	65,–
Thunder at Casino	60,–
Fire Power	60,–
Admirals Schach	60,–
Top Secret	30,–
Adv. Squad Leader	95,–
Yanks (ASL-Module)	85,–

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,– Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.
Computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

Achtung! Jetzt sind wir auch in Nürnberg. Neue große Filiale am Jakobsplatz. Versandzentrale weiterhin in München.
Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/502 24 63

Carrier Command

Atari ST (Amiga, CPC, C64, MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Grafik	9	
Sound	7.5	
Power-Wertung	8	

Schlachtschiff-Kapitän, Panzerfahrer oder Jet-Pilot – Rollentausch ist bei »Carrier Command« an der Tagesordnung. Und das in superschneller 3D-Grafik.

Energiekrise! Die Staaten der Erde stehen vor einem großen Problem, denn Kohle, Uran und Erdöl sind am Versiegen. Da finden Wissenschaftler Ihres Landes ein Meeresgebiet mit ungewöhnlicher geologischer Aktivität. Vulkanische Inseln entstehen, Magmaströme kommen an die Erdoberfläche. Hier ließe sich die thermische Energie der Erde anzapfen. Doch nicht nur das, die neuen Inseln sind auch noch besonders reich an Rohstoffen.

Das wissenschaftliche Ministerium Ihrer Regierung setzt einen besonders gewagten Plan durch: Niemand erfährt etwas vom Insel-Archipel, im geheimen werden zwei riesige Schiffe gebaut, die die Inseln ausschlachten sollen.

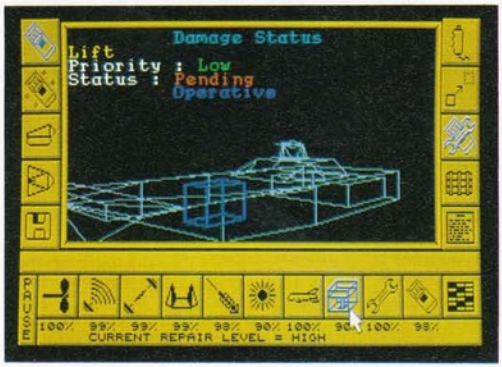
Die beiden Schiffe, ACC Epsilon und ACC Omega, sind Flugzeugträger, Containerschiffe und schwimmende Fabriken zugleich. Voll computerkontrolliert sollen sie die Inseln kolonisieren und gegen etwaige Angreifer verteidigen. Kein Mensch ist an der Aktion beteiligt, was den Grad der Geheimhaltung erheblich erhöhen soll.

Doch die Rechnung wurde nicht ohne ein paar technisch hochbegabte Terroristen gemacht, die die ACC Omega umprogrammiert haben. Sie soll das Insel-Archipel alleine besetzen und so zum Privatbesitz der Terroristen verwandeln. Da die Lösegeld-Forderungen nicht akzeptabel sind, versucht man die Omega durch einen anderen Weg zu stoppen: Der Zentralcomputer der Epsilon wird durch einen menschlichen Kapitän ersetzt. Er soll im Wettlauf mit der Omega soviele Inseln wie möglich besetzen und schließlich das gesamte Inselnetz kolonisieren. Daß dies nicht ohne harte Kämpfe gegen die feindlichen Anlagen und die Omega abgeht, versteht sich von selbst. Gewonnen hat derjenige der beiden Kontrahenten, der alle 64 Inseln besetzt – ein hartes Stück Arbeit.

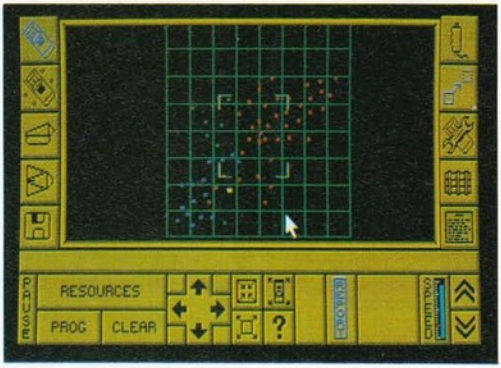


Heimwärts geht's: Im Anflug auf den Carrier ist ein ebenfalls heimkehrender Panzer (links vom Carrier) und eine der Kamikaze-Drohnen (Nummer 4) zu sehen (ST)

Die Ausgangslage von »Carrier Command« verspricht Strategie, Action und sogar etwas Simulation. Sie steuern nicht nur die Epsilon durch die Wellen, sondern auch vier amphibische Panzer und vier Flugzeuge. Neben spannenden, actionreichen Schlachten um die Inseln müssen Sie aber



Lift kaputt? Ihr automatischer Bord-Ingenieur ist schon am Werk, um den Schaden zu beheben. (ST)



Der Computer hat schon fleißig erobert, wie die zahlreichen roten Inseln beweisen. Der weiße Punkt zeigt, wo der Carrier steht. (ST)

auch strategische Entscheidungen fällen, die Ihnen Nachschub und schließlich – wenn alles klappt – den Sieg sichern.

Um eine Insel zu kolonisieren, müssen Sie dort einfach mit einem Panzer eine kleine Maschine absetzen, die vollautomatisch auf der Insel Gebäude errichtet und andere Maschinen zusammensetzt, die wiederum automatisch die Rohstoffe auf der Insel abbauen, weiterverarbeiten oder einfach die Insel gegen Angreifer verteidigen.

Jede besetzte Insel hat einen Schwerpunkt, den Sie nur beim Aufbau bestimmen und dann nicht mehr ändern können: Rohstoffe, Fabrikation oder Verteidigung. Ihre Inseln bilden ein Versorgungs-Netz, in dem Rohstoffe und fertige Produkte ausgetauscht werden. Sie können jederzeit eine Insel als Warenlager bestimmen. Das Warenlager nimmt alles auf, was auf den anderen Inseln produziert wird. Um Nachschub an Bord der Epsilon zu nehmen, müssen Sie in die Nähe der Warenlager-Insel kommen, was manchmal ein ganz schöner Umweg sein kann. Sie können das Warenlager natürlich auf eine nähere Insel verlegen, doch bis das Versorgungsnetz die Waren ins neue Lager schafft, vergehen einige Minuten.

Wesentlich hektischer geht es zu, wenn Sie mit ihren Flugzeugen, »Mantas« genannt, und den Panzern mit dem Spitznamen »Walrus« feindliche Inseln erobern. Der Computergegner hat nämlich die selbe Ausrüstung wie Sie und weiß diese hervorragend zu nutzen. Die Mantas können mit Radar-Computer-gesteuerten Raketen ausgestattet werden, die fast immer das gewünschte Ziel treffen, solange es keine wilden Abschüttel-Manöver fliegt. Zusätzlich läßt sich auch ein starker Laser oder eine besonders schlagkräftige Bombe mit an Bord nehmen. Auf die Panzer können Sie ebenfalls Laser, ferngelenkte Raketen, die Aufbau-Maschinen oder eine Virus-Bombe aufladen. Die Virus-Bomben sind ein besonders ausgebufftes Stück Technik, denn wenn Sie eine solche in das Kontrollzentrum einer feindlichen Insel feuern, geht ein Computer-Virus ans Werk und programmiert das Kontrollzentrum so um, daß die Insel jetzt Ihnen gehorcht und damit automatisch Ihrem Inselsystem angehört.



In der Fabrik dieser Insel werden neue Waffen produziert und anschließend im Warenhaus gelagert (ST)

Viren legen den Computer lahm

Auch der Carrier ist nicht wehrlos. Auf Deck befindet sich eine große Laserkanone, außerdem kann auch er spezielle computergesteuerte Raketen abfeuern. Als Verteidigungssystem kann der Carrier auch Kamikaze-Drohnen aussenden, die sich um den Carrier herum gruppieren. Angreifende Raketen werden auf diese Drohnen gelenkt, die dann automatisch explodieren und so Schaden vom Carrier abwenden.

Carrier Command wird komplett mit der Maus gesteuert. Am linken und rechten Bildschirmrand sind mehrere Symbole abgebildet, die bei Anklicken zu den einzelnen Steuer-Ebenen führen. Weitere Symbole für Detailfunktionen sind am unteren Bildschirmrand zu finden. Der Bildschirm in der Mitte dient als Cockpit-Anzeige für Schiff, Panzer und Flugzeuge sowie als Landkarte und Menü-Bildschirm, wenn es um strategische Entscheidungen geht.

Auf Wunsch mit mehr Action

Zu Beginn des Spiels können Sie zwischen zwei verschiedenen Spiel-Modi auswählen: Das Strategie-Spiel beginnt, als der Computer erst eine Handvoll Inseln erobert hat und Sie gerade erst auf die Epsilon gekommen sind und lediglich eine Insel besetzt halten. Hier werden Sie lange Zeit durch die Gegend fahren und Ihr Inselnetz aufbauen, bevor Sie das erste Mal auf den Gegner stoßen. Im Action-Spiel sind die Anfangsbedingungen geändert: Sie und der Computer haben schon eine ganze Reihe von Inseln besetzt, Sie haben Ihr Schiff vor einer stark verteidigten Insel des Computers geparkt. Hier können Sie sofort Ihr Geschick in der Steuerung der verschiedenen Fahrzeuge und Waffensysteme auf die Probe stellen.

Carrier Command läuft auf allen Atari STs mit Farbmonitor oder Fernsehgerät und ROM-TOS. Besitzer eines doppelseitigen Laufwerks können auch eine 45 Sekunden lange, digitalisierte Titelmusik genießen, auf einseitigen Laufwerken funktioniert das Spiel aber auch einwandfrei. Sie können sich beliebig viele Spielstands-Disketten formatieren; auf jede Diskette passen vier verschiedene Spielstände. (bs)



Carrier Command hat auf den ersten Blick nur Stärken: Superschnelle 3D-Grafik, tolle Digi-Musik, für ST-Verhältnisse hervorragende Sound-Effekte, ein komplexes und einfallsreiches Spielprinzip mit vielen Details und nicht zuletzt ein gutes Handbuch. Aber beim Spielen habe ich manchmal das Gefühl, als ob die Programmierer den letzten Schliff vergessen hätten. Da gibt es oft Wartezeiten, in denen nichts passiert. Paradebeispiel ist die Startphase des Strategie-Spiels: Da es normalerweise fünf Minuten dauert, bis die Epsilon die nächste Insel erreicht hat, sollte man sich Kaffee, Kekse und ein gutes Buch zum Zeitvertreib bereitlegen. In den ersten Spielstunden läßt man den Autopiloten brav den Carrier steuern und führt immer wieder mal für zwei Minuten einen Panzer Gassi. Wer sich diese Warterei ersparen möchte, kann gleich ins Action-Spiel einsteigen, hat es dann aber mit einem bereits sehr mächtigen Computergegner zu tun.

Die Wartezeiten, die das Spiel sehr unausgewogen machen, stören mich sehr. Ansonsten ist Carrier Command ein hervorragendes Programm. So bleibt bei mir als Wertung nur ein »Geht so« mit eindeutigem Trend zum »Gut«.



Bravo Jungs, das nenne ich mal eine scharfe 3D-Grafik! Ausgefüllte Flächen und rasantes Tempo – Carrier Command zeigt, was man aus einem 68000-Computer herausholen kann. Dank der sehr realistischen Grafik wirkt das ganze Spiel sehr echt. Man kann sich des Gefühls, wirklich an Bord eines Manta-Fliegers oder Walrusses zu sitzen, nicht erwehren.

Das wunderbar echte Spielgefühl und die raffinierte Handlung – Strategie und Taktik dominieren, doch Action-Geschick ist auch gefragt – machen Carrier Command zu einem der eindrucksvollsten Programme, die ich in diesem Jahr bislang gesehen habe. Boris hat mit seiner Kritik wegen der gelegentlichen Wartezeiten zwar recht, aber ich nehme diese kleinen Verschnaufpausen gerne in Kauf. Zum einen wirkt das Spiel durch sie noch realistischer (ein Carrier braucht eben seine Zeit, um von einer Insel zur anderen zu kommen), zum anderen kann man in diesen Minuten in Ruhe prüfen, welche Güter sich im Warenlager stapeln und die Produktions-Prioritäten ändern.

Carrier Command hat sicher einige Schönheitsfehler (Wartezeiten, kein Zwei-Spieler-Modus), doch insgesamt bin ich von dem Programm schwer beeindruckt. Das ist endlich mal wieder ein innovates Stück Software, das eine ganze Zeitlang spannende Unterhaltung garantiert.

September

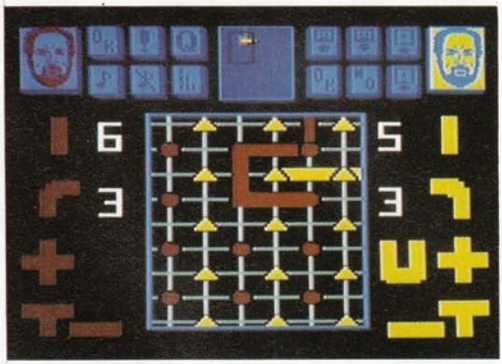
C64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik	5
Sound	5.5
Power-Wertung	7

Ein ungewöhnlicher Name für ein ungewöhnliches Spiel: »September« ist ein in England erfolgreiches Brettspiel, das jetzt für mehrere Heimcomputer umgesetzt wurde. Es wird auf einem quadratischen Brett gespielt, auf dem ein Haufen roter Punkte und gelber Quadrate abgebildet sind. Der eine Spieler versucht, über die roten Punkte eine Verbindung zwischen dem oberen und dem unteren Rand herzustellen. Der »gelbe« Spieler versucht dasselbe von links nach rechts.

Um die Brücke zwischen den beiden Rändern zu bauen, hat jeder Spieler eine feste Menge von verschieden geformten Steinen. Nacheinander legt jeder Spieler einen Stein auf dem Brett ab und verbindet einzelne Punkte seiner Farbe. Wenn alle Steine verbraucht sind, aber noch kein Spieler eine durchgehende Brücke gebaut hat, dürfen die Spieler abwechselnd je einen Stein auf dem Brett verschieben. In der Computer-Umsetzung dieses Spiels kann man gegen einen anderen Menschen oder gegen den Computer spielen.

Neben einer Darstellung des ganzen Bretts mit den noch nicht gelegten Steinen an den Seiten zeigt das Programm während des Zugs eine starke Vergrößerung eines Spielfeld-Ausschnitts, die fließend gescrollt wird. Es können Spielstände auf Diskette und Kassette gespeichert werden. (bs)



Gelb gegen Rot – wer baut zuerst eine durchgehende Linie? (C64)

Boris: »Brave Umsetzung«

Das Spielprinzip von September ist gar nicht mal so neu: schon seit einigen Jahrzehnten gibt es ein ähnliches Brettspiel namens »Twixt«, obwohl September durch seine ungewöhnlichen Spielsteine andere Strategien erfordert.

September gehört zu meinen Lieblings-Brettspielen, doch auf dem Computer konnte es mich nicht ganz überzeugen. Das Spielbrett paßt nicht ganz auf den Bildschirm, deshalb muß immer eine Vergrößerung gescrollt werden. Das Brettspiel ist da wesentlich übersichtlicher.

Der Computer-Gegner spielt recht gut, auch wenn man ihn mit etwas Übung schlagen kann. Da er immer recht ähnliche Strategien verwendet und nie überraschende Züge spielt, ist ein fortgeschrittener Spieler auf Dauer mit einem menschlichen Partner besser bedient.

Card Sharks

C64
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik	7
Sound	6.5
Power-Wertung	7.5

Wenn Sie keine Extra-Waffen und Breakout-Varianten mehr sehen können, brauchen Sie Ihren Computer deshalb nicht auf dem Spermüll endzulagern. Accolade, die Softwarefirma, die mit »Power at Sea« und »The Train« zuletzt zwei beinharte Action-Spiele vorstellte, hat mal etwas ganz anderes gemacht: eine Kartenspiel-Simulation!

Bei »Card Sharks« spielt man Black Jack (17 + 4), Poker und »Hearts« gegen bis zu drei allerliebst animierte Computergegner. Unter insgesamt sechs Kontrahenten kann man wählen. Darunter befinden sich recht witzige Karikaturen der Polit-Promis Reagan, Gorbatschow und Thatcher.

Black Jack und Poker werden nach den üblichen Regeln gespielt. Bei Poker werden gleich drei Variationen geboten. Das populäre (und aus zahlreichen Wild-West-Filmen bekannte) »5-Card-Draw« ist mit von der Partie. Hearts ist ein unterhaltsames Karten-Ablegespiel: wer am wenigsten Minuspunkte kassiert, gewinnt. Minuspunkte erhält man für jede Herz-Karte, die man sticht. Übel wird's, wenn man die Pik-Dame erwischt, die gleich 13 Zähler aufs Schadenskonto addiert.

Die Regeln werden in dem deutschen Handbuch erklärt. Nachwuchs-Kartenkünstler können sich erst in die Materie einlesen, bevor sie Haus und Hof riskieren. (hl)



Da ist nichts zu machen: Gorbi hat das beste Blatt (C64)

Heinrich: »Karten kloppen mit Pfiff«

Was? Eine Spielkarten-Simulation für den C64? Mit einem solchen Thema kann man eigentlich keinen vernunftbegabten Menschen mehr hinter dem Joystick-Port vorlocken – es sei denn, die Zockerei ist so gut gemacht wie bei Card Sharks.

Poker und Black Jack machen mir dank der guten, witzigen Grafik viel Spaß. Mein Liebling ist aber eindeutig Hearts: bei diesem kniffligen Ablegespiel kann man sich ganz schön festbeißen. Neben Glück entscheidet hier auch eine ordentliche Portion Taktik über den Sieg. Und wer würde Ronnie, Gorbi und Maggie nicht gerne zeigen, was ein richtiger Karten-Hai alles drauf hat?

Card Sharks ist ein ausgesprochen unterhaltsames Programm, das ich mir immer wieder gerne mal reinziehe. Die Spielidee ist zwar nicht gerade taufrisch, deren Umsetzung aber glänzend.

Corporation

C64
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik	6	
Sound	5.5	
Power-Wertung	6.5	

Ein kleiner Asteroid befindet sich auf Kollisionskurs mit einem Planeten. Jetzt könnte man desinteressiert mit der Schulter zucken, doch dieser Asteroid verbirgt massenhaft Bodenschätze unter seiner rauhen Schale. Deshalb werden Sie von Ihrer Firma auf diesen Himmelskörper geschickt, um noch möglichst viel Gestein zu raffen. Doch die Konkurrenz schläft nicht und hat ebenfalls einen Mann postiert. Das Wettrennen um die Förderquoten beginnt...

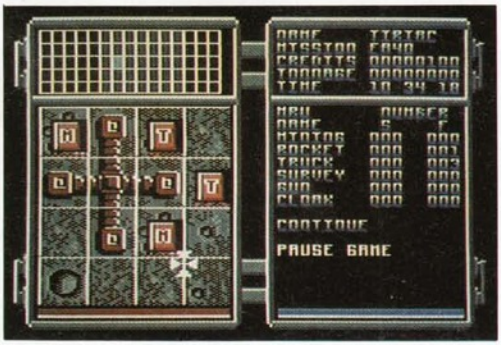
Um an die begehrten Mineralien zu kommen, hat man sechs verschiedene Robotertypen zur Verfügung. Jeder Typ hat eine unterschiedliche Aufgabe. Es gibt beispielsweise ein Fahrzeug, das die Mineralien abbaut, ein anderes sammelt sie ein und bringt sie zur Station zurück. Wer unbedingt mit Brachialgewalt ans Werk gehen will, kommt ebenfalls auf seine Kosten: Mit Raketenwerfern kann man seinem Gegner an die Mineralien rücken.

Die Fahrzeuge haben zwei Antriebsarten; sie laufen mit Solar- oder Fusionsenergie. Da der Asteroid auch eine dunkle Seite hat, bleiben die Fahrzeuge mit der Solarenergie natürlich dort stehen. Sie sollten die Fahrzeuge sorgfältig auswählen, wenn Sie nicht übel steckenbleiben wollen. Man spielt entweder zu zweit gleichzeitig oder gegen den Computer. Schneidet man gut ab und erfüllt seine Förderquoten, bekommt man einen Code mitgeteilt, der beim nächsten Spiel zu mehr Fahrzeugen verhilft. (al)

Anatol: »Raffiniert«

Normalerweise kann ich ja mit reinen Armeen-Schiebereien wenig anfangen, aber »Corporation« spielt sich für ein Strategie-Spiel ausgesprochen flott: Man ist andauernd damit beschäftigt, möglichst viele Bodenschätze zu grabschen. Eine satte Portion Habgier und taktisches Fingerspitzengefühl sind nötig, um den Gegner zu übertreffen. Die Grafik ist recht nett, besonders die Krater sind schön gezeichnet. Einziger Kritikpunkt: Wenn man mehr als acht Fahrzeuge sinnvoll einsetzen soll, wird's recht unübersichtlich und die Steuerung ist nicht sehr flott.

Besonders viel (Schaden-) Freude macht es, den Computer-Konkurrenten zu überfallen und ihm die Bodenschätze wegzunehmen. Weniger komisch wird es, wenn er daraufhin mit seinen Raketenwerfern rückkommt. Insgesamt bietet Corporation eine witzige Idee mit viel Strategie. Ich wünsche frohes Ausbeuten!



Konkurrenzkampf im Weltraum: Jeder Spieler hat seine eigene Bildschirmhälfte (C64)

Joysoft
Inh. Gabriele Hartmann

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

DEUTSCHLANDS BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS MIT DEM BESTEN SERVICE

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

Impossible Mission II
C64 Cass. 29,90 Disk 44,90
*CPC Cass. 29,90 Disk 44,90
*Atari ST 59,90
IBM 5¼" 49,90

Carrier Command
Atari ST 59,90

Return to Genesis
Atari ST 54,90

C64 (Auszug aus der Preisliste)

	Cass.	Disk
(Gauntlet, Ind. Jones, Metrocross, Roadrunner)		
Adv. Tactical Fighter	29,90	39,90
Arcade Forth Four	—	44,90
Card Sharks	—	39,90
Corporation	29,90	39,90
Garfield	29,90	44,90
Gee Bee Air Ralley	—	39,90
Ghossips	29,90	39,90
I.O.	—	39,90
Platoon	29,90	39,90
Predator	—	39,90
Rim Runner	—	39,90
Roadwars	—	39,90
Rolling Thunder	—	39,90
Sokoban	—	39,90
Target Renegade	—	39,90
Troll	—	39,90
Winteredition (amerik. Version)	—	79,00

Amiga Spiele und Anwendungen

Aegis Animator	229,00
Aegis Audio Master	99,00
Aegis Draw	199,00
Aegis Images	69,00
Aegis Impact	149,00
Aegis Sonix	149,00
Aegis Video Titler	229,00
Aegis Videoscape 3D	365,00
Bermuda Project	69,90
Int. Soccer	69,00
Lurking Horror	69,90
Mach 3	54,90
Pink Panther	59,90
Sentinel	54,90
Strike Force Harrier dtsch.	69,90
Time & Magic	54,90
Vampirs Empire	59,90

Ferrari Formula One
Amiga 69,90

Ports of Call dtsch.
Amiga 69,90

Ikari Warrior
C64 Disk 39,90
Atari ST 49,90
C16 29,90

Atari ST Spiele und Anwendungen

Aegis Animator	149,00
Arcade Forth Four Compilation	89,90
Bobo	64,90
Bolo	59,90
Capt. Blood	64,90
Deflector	54,90
Goldrunner II	54,90
Leatherneck	54,90
Midisoft Studio	149,00
Northstar	54,90
Protext	148,00
Publishing Partner	229,00
Roadwars	54,90
Shadowgate	64,90
Soccer	54,90
ST Faktura	199,00
Stormtrooper	54,90
Superbase dtsch.	249,00
Time & Magic	54,90
Trantor	54,90

IBM

Beyond Zork	69,90
Borderzone	69,90
California Games 3½"	59,90
California Games 5¼"	69,90
Dark Castle	69,90
Elite	64,90
F-16 Falcon	89,00
Gauntlet	59,90
Gunship	79,90
Leisure Suit Larry	59,90
Pirates	69,90
Thexder	59,90
Universal Military Simulator	64,90
Fakturierung 5¼"	249,00
Finanzbuchhaltung 5¼"	249,00
Norton Utilities	259,00

Natürlich führen wir auch Programme für Schneider, C 16 und Atari 800XL. Fordern Sie umgehend unsere neueste Preisliste gegen frankierten und adressierten Rückumschlag an.

WIR FÜHREN AUCH SEGA PROGRAMME – LISTE ANFORDERN.

KOSTENLOSE PREISLISTE GEGEN FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAG!

WIR HALTEN STÄNDIG EINIGE TAUSEND PROGRAMME FÜR SIE AUF LAGER.

NEUERSCHEINUNGEN FAST WÖCHENTLICH!

Lieferung nach Verfügbarkeit.

Besucht uns doch mal (10 – 13 Uhr, 14 – 18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berrenrather Str. 159	Matthiasstr. 24–26	Pempelforterstr. 47
5000 Köln 41	**5000 Köln 1**	**4000 Düsseldorf 1**
Tel.: (0221) 416634	Tel.: (0221) 239526	Tel.: (0211) 364445

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER
0221 – 416634 10 – 18.30 Uhr
0221 – 425566 24-Std. Service

The Bard's Tale III: Thief of Fate

Rechte Helden rosten nicht: Tapfere Rollenspieler ziehen im dritten Teil der »Bard's Tale«-Serie mal wieder in den Kampf gegen das Böse. Superlative sind angesagt: Noch mehr Dungeons, noch aufwendigere Grafik, noch bissigere Monster.

Apple II (C64)
59 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	8	
Sound	2.5	
Power-Wertung	9	

Keine fünf Minuten kann man sein trautes Heim verlassen, ohne daß eine mittlere Katastrophe passiert: In »The Bard's Tale II: The Destiny Knight« verließ eine Gruppe von Kämpfern, Magiern und Barden ihre Heimatstadt Skara Brae. In verschiedenen Städten und Dungeons suchte sie nach den sieben Teilen eines Zauberstabs. Dieses Unternehmen glückte auch, und der böse Archmage Lagoth Zanta wurde vernichtet. Doch auf dem Heimweg erlebt die wackere Gruppe eine Überraschung: Skara Brae wurde während ihrer Abwesenheit völlig zerstört. Die letzten Überlebenden haben vor den Toren Skara Braes ein Flüchtlingslager aufgebaut.

Unsere Gruppe betritt schließlich Skara Brae, kämpft gegen einzelne Monster, die sich immer noch in den Ruinen herumtreiben – und trifft den letzten Weisen des »Review Boards«, der den Recken einen ersten Auftrag gibt: den Mad God in seinen Katokomben aufzuspüren und zu vernichten. Wenn dies vollbracht ist, wartet eine neue Mission auf die Party. Und dann geht's bei Teleportationen von Dimension zu Dimension erst richtig los...

Das Programmier-Team von Interplay hat sich bei »The Bard's Tale III: Thief of Fate« sichtlich ins Zeug gelegt. Allein die Komplexität des dritten Rollenspiels dieser Fantasy-Serie ist beeindruckend: insgesamt 84 Dungeon-Levels, zirka 500 Monster-Typen und über 100 verschiedene Zaubersprüche werden geboten.

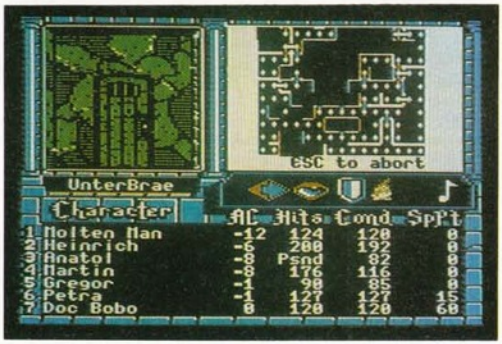
Bei den verschiedenen Charakter-Rassen hat sich gegenüber den Vorgängern nichts getan; vom Menschen bis zum Halb-Orc sind es sieben Stück. Es gibt aber zwei neue magische Charakter-Klassen, die deren Gesamtzahl auf insgesamt 13 erhöht: Geomancer und Chronomancer.

Um Geomancer zu werden, muß ein Charakter vorher Erfahrung als Kämpfer oder Barde gesammelt haben. Entsprechend kämpferisch sind dann die 16 Geomancer-Zaubersprüche. Geomancer beherrschen aber auch Sprüche, die genau verraten, wo Anti-Magie-Zonen, Spell-Points-Regeneratoren und andere spezielle Felder in den Dungeons versteckt sind. Wohin sich die Party begeben muß, um einen Kämpfer zum Geomancer umzuschulen, wird im Handbuch nicht verraten...

Die andere neue Magie-Klasse ist noch wichtiger.



Toll animierte neue Grafiken für Menschen und Monster (Apple II)



Rechts oben ist »Auto-Mapping« in Aktion: Eine Karte wird mitgezeichnet (Apple II)



84 Dungeons – jetzt wird's kritisch. Für den ersten Teil der Bard's Tale-Saga habe ich schon einige Wochen gebraucht, für den zweiten Teil entsprechend länger. Hier strecke ich aber Waffen und Feuerhörner: Wer soll das noch alles spielen? Noch ein kleiner Kritikpunkt: Es gibt zwar neue Dungeons, neue Monster, neue Animation und ein paar Rätsel mehr, aber vom Spielprinzip ist alles beim alten: Monstermetzeln und Items suchen – da ist »Ultima IV« vom Spiel her etwas abwechslungsreicher.

Ansonsten kann man Bard's Tale III nur mit Lob überschütten. Allein das Auto-Mapping ist fantastisch: ein Knopfdruck und schon hat man die Orientierung wieder. Die Puzzles sind knifflig und erfordern gute Englischkenntnisse.

Alles in allem ist Bard's Tale III ein Muß, auch wenn Rollenspiel-Einsteiger oder Spieler in Zeitnot die Finger davon lassen sollten. Wer also den Sommer über nichts vorhat, sollte sich Thief of Fate besorgen.



Für Bard's Tale-Fans fallen an dem Veröffentlichungstermin von Thief of Fate Ostern und an Weihnachten auf einen Tag. Sagt Euch von allen gesellschaftlichen Verpflichtungen los und verzieht Euch die nächsten Monate mit Eurem Computer in ein einsames Dungeon. Thief of Fate ist genau das richtige Futter für Bard's Tale-Süchtige: gespickt mit kniffligen Rätseln, garniert mit blendend animierten Grafiken und veredelt durch die neuen Magie-Klassen. Da schießt die Motivation ins Kraut, wenn man endlich seinen Chronomancer zusammenbekommen will!

Für Leute wie mich, die zum Kartenzeichnen zu faul sind, kommt das hervorragende Auto-Mapping wie gerufen. Jubel und Freude auch wegen des herrlich komfortablen Spielstand-Speicherns. Wer aber das Hack'n-Slay-Spielprinzip der Bard's Tale-Serie schon immer zu simpel fand, wird trotz der zahlreichen Puzzles auch von Thief of Fate nicht bekehrt werden können. Im wesentlichen dreht sich wieder alles ums Monster vermöbeln und Charakter-Punkte scheffeln. Wer's mag (wie ich) wird mit diesem Programm glänzend bedient.



Beim stimmungsvollen Titelbild trällert der Barde ein Liedchen (Apple II)

Chronomancer beherrschen als einzige die speziellen Zaubersprüche, mit denen die Party in andere Dimensionen (und zurück) teleportiert werden kann. Es gibt neben der »normalen Welt« insgesamt sieben Dimensionen, deren Besuch unerläßlich ist, um das Spiel zu lösen. Ein Charakter, der Chronomancer werden will, muß zuvor alle Spell-Levels von mindestens drei anderen Magie-Klassen gelernt haben.

Eine alte Klasse mit neuer Bedeutung sind die Rogues (Diebe). Im Gegensatz zu den beiden Vorgänger-Spielen kann man es sich bei Bard's Tale III kaum leisten, eine Party ohne einen Dieb zusammenstellen. Der Untertitel des Programms lautet nicht umsonst »Thief of Fate« (»Dieb des Schicksals«). Wenn ein Rogue sich in einer Kampfrunde erfolgreich versteckt, kann er danach aus dem Hinterhalt zuschlagen – sogar auf Monster, die mehr als zehn Fuß entfernt und somit für die anderen Kämpfer nicht erreichbar sind. Außerdem sind Rogues die einzigen Charaktere, die Fallen an Schatzkisten entschärfen und unbekannte Gegenstände identifizieren können.

Viel Mühe hat man sich bei den Grafiken und Monster-Typen gegeben. Die Animation ist wesentlich detaillierter als bei den ersten beiden Bard's-Tale-Programmen. Außerdem wurden alle Grafiken neu gemalt; es tauchen also keine Monster-Bilder auf, die man zuvor schon einmal gesehen hat. Bei den Zaubersprüchen wurden viele von den Vorgänger-Spielen übernommen, es gibt auch eine ganze Reihe von Neuheiten. Allein die beiden neuen Klassen Geomancer und Chronomancer sorgen zusammen für 43 neue Arten, mit Magie herumzutricksen. Auch bei den insgesamt acht Barden-Liedern sind ein paar Zugänge dabei.

Für erhöhten Spiel-Komfort sorgen »Auto-Mapping« und eine Verbesserung beim Spielstand-Speichern. In den Dungeons zeichnet das Programm jetzt eine Karte mit: Auf Tastendruck hin erscheint eine Skizze des Dungeon-Levels, in dem man sich gerade aufhält. Man kann sich sogar zeigen lassen, welche Gegenden die Party schon betreten hat und welche nicht. Der aktuelle Spielstand kann jetzt überall in Sekundenschnelle gespeichert werden. Mußte man früher unbedingt die Adventurer's Guild betreten, genügt bei Bard's Tale III ein Druck auf die S-Taste – das klappt sogar in den finstersten Dungeons.

Für unseren Test lag die Apple II-Version von The Bard's Tale III vor. Die C64-Umsetzung soll im Juni veröffentlicht werden.

Electronic Arts wird das Programm zwar mit einem deutschen Handbuch anbieten, doch Englischkenntnisse sollte der Spieler auf jeden Fall mitbringen. Im Spiel tauchen immer wieder englische Texte auf. Wenn man die nicht versteht, wird man die meisten Rätsel nicht lösen können. Ob eventuell eine Version erscheinen wird, bei der auch die Texte auf dem Bildschirm übersetzt sind, war zu Redaktionsschluß noch nicht entschieden. (hl)



Mädels: Jetzt gibt's auch weibliche Charaktere



Mysterien: Was geschah mit Skara Brae



Monster: Reihenweise fiese Viecher

Ultima V: Warriors of Destiny

Viel Zeit ist vergangen, seit das Monumental-Rollenspiel Ultima IV erschien. Aber das Warten hat sich gelohnt: Der Nachfolger Ultima V präsentiert viele neue Überraschungen.

Apple II (Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS)
zirka 80 Mark (Diskette) ★ Origin

Grafik	6	
Sound	3.5	
Power-Wertung	9	

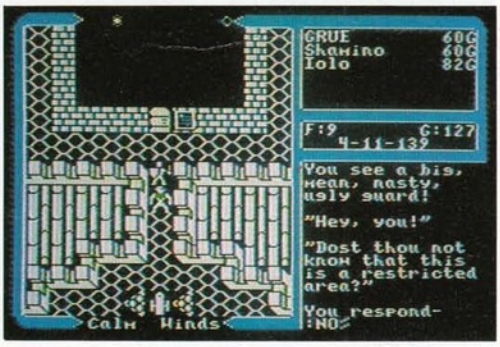
Sie werden wieder mal als Held gebraucht. Der gute Herrscher Lord British ist auf einer Expedition in die Dungeons verschollen – nur noch ein Mann blieb von seinem Begleittrupp übrig. Und der verkündete, daß er gesehen habe, wie der leblose Lord British von drei Wraiths in die Tiefen des Dungeons geschleppt wurde. Seitdem herrscht das Chaos im Land, Bürger sind verunsichert und die Monster plündern die Städte und Dörfer.

Die Regierungsgeschäfte erledigt jetzt ein Miesling namens Blackthorn. Er ist zwar ein »Avatar« (also ein ritterlicher Mensch, der sein Leben nach dem Guten ausrichtet), aber er hat etwas seltsame Vorstellungen von Moral. Er führt das Land mit eiserner Hand. Einer seiner Edikte heißt beispielsweise: »Sprich immer die Wahrheit, oder du wirst deine Zunge verlieren«. Und was er sagt, meint er auch wörtlich. Es empfiehlt sich also, in seiner Gegenwart nicht zu lügen, wenn man nicht stumm durch das Adventure laufen will. Alle im Land haben Angst vor ihm, man munkelt sogar schon von einer Widerstandsbewegung, die zum Putsch aufrufen will.

Klar, daß Ihre alten Freunde Sie bei solchen umwälzenden Problemen wieder in die Parallelwelt geholt haben. Sie müssen also Blackthorne austricksen, der ominösen Widerstandsbewegung nachgehen und sich auf die Suche nach Lord British machen, der sich irgendwo in den Dungeons aufhalten muß – wenn er nicht schon tot ist. Dazu sollten Sie sich in den Städten umhören, die Unterwelt erforschen und die richtige Ausrüstung zusammentragen.



Der Shadowlord zaubert einen Pfeil aus seinem Finger und feuert auf Ihren Kumpel Shamino (Apple II)



Die Wache will partout den Weg nicht frei machen (Apple II)

Mit »Ultima V« hat Kult-Programmierer Richard Garriott in die vollen gegriffen: insgesamt acht Diskettenseiten lang ist man in seiner Rolle als Befreier der Menschheit unterwegs – das ist doppelt so viel wie beim Vorgänger Ultima IV. Man darf also mit einigen Stunden Arbeit rechnen, bevor man das Spiel gelöst hat. In der Packung liegen wie immer »Goodies«, mit denen das Spiel erst so richtig stimmungsvoll wird. Man findet eine Münze mit dem Zeichen des Codex, eine Stoffkarte der Welt, eine Kurzübersicht mit allen Zaubersprüchen, eine 54-seitige Einführung in die Welt des Lord British und den Bericht seiner letzten Expedition, der sich recht bedrohlich liest.

Wie üblich, kann sich der Spieler frei im Land bewegen. Natürlich kann man sich auch ein Pferd besorgen, mit dem man sich schneller und sicherer fortbewegt. Wer sich ein Schiff ergattert, kann die Ozeane bereisen. Ultima IV-Kundige werden sich bei der Orientierung nicht schwer tun, aber man stellt schnell fest, daß sich einiges verändert hat. Die guten, alten Dungeons sind zugemauert, das Schloß verwaist und Teile des Landes heruntergekommen.

Es gibt jetzt neben Städten, Dörfern und der freien Wildnis auch noch kleine Hütten, die man besuchen kann. Sie sind meistens in den dichtesten Wäldern versteckt und nicht ganz einfach zu finden. Dafür findet man aber hier auch die Items und Informationen, die man braucht, um das Spiel zu beenden. Auch mit den Dungeons hat sich einiges getan: Sie sind so groß wie die Oberwelt und bieten einiges an Rätseln und bösen Monstern. Neben den Dungeons gibt es noch die Unterwelt, in der es ebenfalls nicht sehr nett zugeht. Die Dungeons haben eine neue Grafik bekommen und präsentieren sich jetzt im Ziegelstein-Look.

Das Magiesystem ist radikal verändert worden. Wie in



Um das Schloß herum liegen jetzt drei malerische Dörfer (Apple II)

»Dungeon Master« setzt sich ein Zauberspruch aus Silben zusammen, die richtig kombiniert werden müssen. Die Sprüche sind mit Silben aufgebaut: »In Flam Hur« bedeutet beispielsweise »Einen Flammen-Wind erzeugen«. Gottlob liegt eine kleine Referenzkarte mit allen Sprüchen dem Programm bei. Ultima V geht mit seinen Zaubersprüchen sogar noch einen Schritt weiter: Zuerst muß man seine Zaubersprüche mit Zutaten zusammenbrauen, bevor man sie benutzen kann. Manche Zutaten gibt es zu kaufen, andere muß man im Land zusammensuchen (Man stelle sich das einmal bildlich vor: tapfere Heldengruppe auf der Suche nach den magischen Pilzen – herrlich). Insgesamt gibt es knapp 50 Zaubersprüche, mit denen sich die magischen Klassen herumschlagen dürfen.

Auch beim Kämpfen hat sich was getan. Bei Ultima I bis IV konnte immer nur nach Norden, Süden, Westen und Osten schlagen, um einen Gegner zu erwischen. Wenn man in Ultima V angreift, erscheint ein Cursor, mit dem man auf das betreffende Scheusal zielt. Hat man ein Schwert, so kann man nur im Umkreis von einem Feld schlagen; mit Pfeil und Boden wird die Reichweite entsprechend größer. Die körperlich schwächeren Magier sollte man besser nach hinten postieren. Wenn sie aber einen Zauberspruch loswerden, sollten die Kampfgenossen besser hinter ihnen stehen, um nicht selbst verletzt zu werden – Magie macht eben nicht vor Freunden halt.

Man kann mit fast allen Leuten (außer Monstern) einen kleinen Plausch halten. Man spricht einfach eine Person an und bekommt fast immer eine Antwort von ihr. Um mehr von ihnen zu erfahren, sucht man dann ein bestimmtes Schlüsselwort aus der Antwort heraus und fragt weiter. Ein kleines Beispiel: Wenn Sie Captain Heini ansprechen, wird er seufzen und sagen: »Ich suche die Artikel«. In diesem Fall wäre es sinnvoll, ihn nach »Artikel« zu fragen, um eine genauere Auskunft zu bekommen. Vielleicht erzählt er Ihnen, daß er sie zuletzt bei Maga im Dorf Paws gesehen hat.

Eine besondere Rolle spielt in diesem Rollenspiel die Zeit. Es gibt einen richtigen Wechsel von Tag und Nacht. Die Leute in den Städten folgen einem richtigen Tagesablauf: Sie stehen auf, arbeiten, essen, gehen abends noch auf ein Bierchen ins Pub und torkeln dann gemütlich ins Bett (die Monster dagegen scheinen nie ins Bett zu gehen). Danach sollte man sich auch richten, wenn man jemanden sprechen will: nachts liegt er mit Sicherheit im Bett und pennt selig. Also ist es besser, in aller Herrgottsfrüh wiederzukommen (die Bevölkerung in Ultima steht unerträglich früh auf) und dann sein Sprüchlein aufzusagen. Gottlob hat man eine Uhr dabei, mit der man immer die Zeit abrufen kann.

Insgesamt können sechs Mitglieder auf die Reise gehen. Allerdings sind sechzehn Leute bereit, sich der Party anzuschließen. Packt man den falschen Helden ein, ist noch nicht alles verloren: Man kann ihn jederzeit in einem Gasthaus absetzen oder auflesen.

Wir haben »Ultima V« auf dem Apple II getestet. Wer neben seinem Apple II noch ein Mockingboard/Phasor besitzt, kann die Musik über Midi abspielen. Die C64-Version soll in Kürze erscheinen. Weitere Umsetzungen für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Computer sollen bald erscheinen. (al)



Ultima war mir schon immer lieber als die »Bard's Tale«-Serie. Hier geht es nicht nur ums Experience-Points sammeln und Monster plätten, sondern um eine richtige kleine Geschichte, in der man aktiv mitspielt. Mir macht das mehr Spaß als das Bard's-Tale-übliche »Anatol hits Trantor for 8388 Points, killing him« – es wird nicht so schnell langweilig.

Über die Grafik im Spiel braucht man kein Wort zu verlieren: Sie ist zwar verbessert und detaillierter, aber lange nicht so umwerfend wie bei anderen Rollenspielen. Auch der Sound ist nett, aber nicht beeindruckend.

Auch diesmal machen die vielen Kleinigkeiten das Programm reizvoll. Ein Beispiel: In den Tavernen werden sechs verschiedene Weinsorten ausgeschenkt, was zwar völlig belanglos ist, aber die Liebe zum Detail zeigt (und die Trinkgewohnheiten der Programmierer offenbart). Außerdem ist Ultima das einzige Rollenspiel, in dem es eine richtige Landespolitik und eine mittelalterliche Zivilisation gibt – einfach herrlich.

Allein der Tag- und Nacht-Zyklus birgt so seine Tücken. Oft schafft man es nicht mehr, vor Einbruch der Dunkelheit in die schützende Stadt zu kommen. Dann sind natürlich die Stadt-Tore zu und man muß im Freien campieren – ein gefundenes Fressen für Monster aller Art. Ein kurzer Blick auf die Uhr lohnt sich, wenn man nicht im Schlaf überrascht werden will.

Für mich ist Ultima V ein würdiger Nachfolger zu Ultima IV. Es ist nicht zu schwer und sogar für Genre-Einsteiger geeignet, denn man stirbt nicht so leicht wie bei anderen Rollenspielen.



Noch erfreuen sich alle Helden bester Gesundheit; aber was lauert in diesem Wald rechts unten? (Apple II)

Crack (Amiga)

»Breakout« und kein Ende: »Crack« ist der 784. »Arkanoid«-Verschnitt für den Amiga. Eine Mauer aus Ziegelsteinen muß mittels Ball und Schläger abgeräumt werden. Dazu gibt's die von Arkanoid bestens bekannten Standard-Extras zu ergattern. Wer mit 150 Levels nicht zufrieden ist, kann sich mit dem Construction-Set bis zu 700 weitere Kunstwerke aus Ziegelsteinen basteln. Im Gegensatz zu vielen anderen Arkanoid-Clones können bei Crack zwei Spieler gleichzeitig antreten. In diesem Fall steuert jeder seinen eigenen Schläger.

Spielerische Glanzpunkte setzt Crack mit Sicherheit nicht. Der relativ hohe Preis ist mit Blick auf die billigeren und zum Teil besseren Konkurrenz-Produkte (beispielsweise »Impact«) nicht gerechtfertigt. Neben den tollen Hintergrund-Grafiken ist nur noch die ungewöhnliche, aber gelungene Titelmusik erwähnenswert. Die besten 100 (!) Mauer-Zerbrösler dürfen sich in die High Score-Liste eintragen, die auf Diskette gespeichert wird. (mg)



POWER-Wertung: 5
Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Linel

Iridon (Amiga)

Wenn Euch »Uridium« auf dem C64 ein Begriff ist, dann wißt Ihr bereits, worum es sich bei »Iridon« handelt. Wilde Flugmanöver im Weltraum, Hindernisse, deren Berührung man meiden sollte und natürlich fetzige Ballereien.Der einzig erwähnenswerte Unterschied ist das vertikale (statt horizontale) Scrolling.

Mit Ihrem Raumschiff düsen Sie über eine von insgesamt 50 Weltraum-Festungen und müssen den Schüssen feindlicher Abfangjäger ausweichen. Wenn alle Bodenstationen zerstört sind, darf man landen. Nach einem kurzem Zwischenspiel im Inneren der Festung wartet bereits die nächste.

Obwohl Iridon technisch sauber programmiert wurde, hat es uns nicht so recht begeistert. Grafik, Sound und Spielmotivation sind nur durchschnittlich. (mg)

POWER-Wertung: 5.5
Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Kingsoft

Strip Poker II Plus (Amiga)

Auch wenn ich mal die Tatsache ignoriere, daß Strip Poker-Programme prinzipiell reichlich beknackt sind, halte ich Ancos »Strip Poker II Plus« für einen besonders donnernden Schuß in den Ofen.

Die beiden dargebotenen Damen spielen erschreckend dämlich und sind in Nullkommanix ihre Klamotten los. Der Software-Voyeur hat dann alles gesehen, was ihn bei diesem Programm motiviert. Dieses Spiel kann man jedenfalls schnell vergessen – der Computergegner stellt sich dermaßen dumm an, daß es einem die Schuhe auszieht (mehr aber auch nicht). (hl)



POWER-Wertung: 1.5
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
29 Mark (Diskette) ★ Anco

Rolling Thunder (Amiga, Atari ST)

Der Top-Agent mit dem Decknamen »Albatross« ist hinter einem finsteren Wissenschaftler her, der die Eroberung und Vernichtung der Welt (in dieser Reihenfolge) im Sinn hat. Bis er den Kerl zu fassen bekommt, muß er sich aber durch zahlreiche Levels ballern, in denen die bösen Handlanger des Ober-Schurken herumlaufen.

Bei dieser Spielautomaten-Umsetzung wird fleißig gesprungen, geduckt, gelaufen und geschossen. Hinter Türen kann sich Freund Albatross kurzzeitig vor dem Gegner verstecken und Munition für seine beiden Waffen – Revolver und MG – abholen.

Bunt, aber recht langsam sind die Versionen für Amiga und ST. Daß Rolling Thunder auf dem ST ein etwas schleppendes Scrolling zeigt, ist noch verständlich. Aber daß die Grafik auf dem Amiga keinen Deut verbessert wurde, halte ich für eine mittlere Frechheit. Wenigstens bekommen Amiga-Besitzer wesentlich besseren Sound geboten. (hl)



POWER-Wertung: 5
Amiga, ST (Atari, ST, C64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Bubble Bobble (Amiga)

Frohe Kunde für Amiga-Besitzer: Firebird hat eine Umsetzung des Automaten-Renners »Bubble Bobble« für diesen Computer veröffentlicht! Die Amiga-Adaption des flotten Geschicklichkeits-Spiels ist weitgehend mit der sehr guten Atari ST-Version identisch. Der Sound wurde allerdings noch ein wenig aufgepeppt.

Diese Umsetzung ist eines der Top-Spiele für den Amiga. Vor allem zu zweit macht Bubble Bobble einen Heidenspaß: 100 Levels, viele versteckte Extras und die niedliche Grafik sind die Stärken dieses pfiffigen Plattform-Spiels. (hl)



POWER-Wertung: 8
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird
Bereits getestet in Power Play 1 (ST)

Spinworld (Amiga)

Wenig Aufregendes bietet das horizontal scrollende Ballerspiel »Spinworld«: Spieler steuert Raumschiff, Raumschiff schießt Angreifer ab und so weiter und so fort. Flottes Scrolling, aber keine Extrawaffen. Diese schlaffe Ballerei wird schon nach wenigen Minuten langweilig. Wer ein gutes Action-Spiel für seinen Amiga sucht, greife lieber zum wesentlich abwechslungsreicheren »Sarcophaser« (siehe Test in dieser Ausgabe). (hl)

POWER-Wertung: 5.5
Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Axxiom

Sidewinder (Amiga)

Action satt beim vertikal scrollenden Ballerspiel »Sidewinder«: Auf dem Spielfeld tummeln sich Dutzende von Sprites, die sich meistens im Formationsflug Ihrem Raumschiff nähern. Nicht zu vergessen sind die Bodenstationen, die bei einem Treffer in einer herrlichen Explosion vergehen. Die Grafik ist für Amiga-Verhältnisse gehobene Mittelklasse. Für Personen, die meistens alleine spielen, ist Sidewinder eine preiswerte Alternative zu anderen Pro-



POWER-Wertung: 6.5
Amiga
29 Mark (Diskette) ★ Mastertronic

grammen dieser Art. Leider können zwei Spieler nicht gleichzeitig antreten (im Gegensatz zu »Plutos«). (mg)

Blastaball (Amiga)

Das Angebot an Billig-Software für den Amiga wächst und wächst. Nun ist auch das vom C64 bekannte »Hyperbowl« für den Amiga umgesetzt worden. Warum die neue Version in »Blastaball« umbenannt wurde, ist uns allerdings ein Rätsel.

Es handelt sich dabei um ein etwas seltsames Sportspiel, das man am ehesten mit Air-Hockey vergleichen könnte. Zwei Spieler müssen versuchen, eine schwebende Metallscheibe in das gegnerische Tor zu befördern. Jeder Spieler steuert ein Raumschiff, mit dem man die Scheibe schubsen oder beschießen kann. Sollte ein Spielpartner fehlen, springt der Computer als Gegner ein.

Leider läßt Blastaball viele Wünsche offen. Das Scrolling ist nicht nur langsam, sondern auch rucklig. Dazu gesellt sich schlechte Grafik und mickriger Sound. Wer ein Sportspiel dieser Art für seinen Amiga will, der ist mit dem etwas teureren »Indoor Sports« wesentlich besser bedient. Für ein paar Mark mehr bekommt man nicht nur eine gute Air-Hockey-Version, sondern auch noch drei andere Sportspiele geboten. (mg)

POWER-Wertung: 2
Amiga (C64, Atari ST, CPC)
10 Mark (Kassette),
29 Mark (Diskette) ★ Mastertronic

Eco (Amiga)

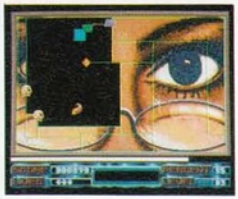
Zu »Eco« auf dem Amiga gibt es wirklich nicht viel zu sagen – außer, daß es beinahe vollkommen identisch mit der enttäuschenden ST-Version ist. Lediglich der Sound wurde ein wenig aufgemöbelt. Damit ist Eco sicherlich kein Programm, das jeder Amiga-Besitzer haben muß. (bs)

POWER-Wertung: 3.5
Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Ocean
Bereits gestestet in Power Play 3 (ST)

Power Styx (Amiga)

Power Styx ist sichtlich dem »Super Qix«-Automaten nachempfunden: Der Spieler versucht mit einem Zeiger den Bildschirm in kleine Abschnitte abzuteilen. Die so entstandene abgetrennte Fläche gibt dann einen kleinen Ausschnitt aus einem großen Bild preis. Sobald man mehr als 75 Prozent freigelegt hat, wird die ganze Grafik gezeigt und man kommt einen Level weiter.

Power Styx bietet ein paar Extras zum Aufsammeln und ist technisch ganz gut gelungen. Der »Zeichenstift«, den der Spieler steuert, ist allerdings etwas zu langsam. Die Bilder sorgten in der Redaktion für Zwiespalt: Manche fanden sie fantastisch, andere Redakteure hielten sie allenfalls für durchschnittlich. Leider fehlt ein Modus, in dem zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen können. (al)



POWER-Wertung: 6
Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Axxiom

Isnogud (ST)

Isnogud will Kalif werden – anstelle des Kalifen natürlich. Der nicht ganz weise Großwesir aus dem Morgenland schmiedet seine Pläne jetzt nicht nur in Comic-Bänden, sondern auch auf dem ST. Der Bildschirm ist zum großen Teil nicht mit einem Hintergrundbild belegt, gespielt wird in einem kleineren Fenster. Die Grafik ist nett und die Figuren sind gut animiert. Insgesamt kommt der Comic-Charakter sehr schön rüber – aber der Spielwitz ist leider abhandengekommen.

Man steuert Isnogud über den Bildschirm und versucht, bestimmte Reaktionen bei anderen Spielfiguren zu provozieren. Ganze vier Gesichtsausdrücke (welch' großartiges Mienenspiel) stehen dem Isnogud-Sprite zur Verfügung. Wenn er das passende Gesicht zur passenden Figur macht, kommt er einen Schritt weiter. Insgesamt ein Action-Adventure ohne rechte Action. (al)

POWER-Wertung: 2.5
Atari ST (C64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Infogames

Buggy Boy (ST)

Schnelle Autorennen, auf 8-Bit-Computern ein reichhaltig bedachtes Genre, sind auf den 16-Bit-Geräten noch rar. In diese Lücke springt jetzt die ST-Umsetzung von »Buggy Boy«. Der Spieler steuert einen kleinen Buggy über fünf sehr unterschiedliche Strecken. Genaue Informationen über den Spielverlauf gibt es in Power Play 2. Die ST-Grafik ist sehr schön gezeichnet und erstaunlich schnell. Insbesondere in Tunneln und auf schrägen Rampen sieht man die 16-Bit-Power. Allerdings ist die Grafik etwas langsamer als bei der C64-Version doch dafür viel schöner gezeichnet. ST-Buggy Boy ist ein sehr empfehlenswertes Programm, das auf dem Atari ST augenblicklich konkurrenzlos dasteht. Schade nur, daß die High-Score-Liste nicht auf Diskette gespeichert wird. (bs)



POWER-Wertung: 8
Atari ST (C64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Elite Systems
Bereits getestet in:
Power Play 2 (C64)

I, Ball (ST)

Bei »I, Ball« handelt es sich um ein C64-Billig-Spiel, das auf den ST umgesetzt wurde. Hier hat man sich bei der Umsetzung aber nicht sehr viel Mühe gegeben, uns erschien jedenfalls die ST-Grafik schlechter als das 8-Bit-Vorbild. Bei diesem Programm hängt der Erfolg außerdem allzu oft vom Glück ab. (bs)

POWER-Wertung: 2.5
Atari ST (C64, CPC, Spectrum)
zirka 25 Mark (Diskette) ★ Silverbird

War Heli (ST)

Der Spielautomatenhit »Tiger Heli« stand Pate für dieses neue Ballerspiel. Sie steuern einen Hubschrauber über eine vertikal scrollende Landschaft. Ihre Feinde greifen unter anderem mit Panzern, Schnellbooten und Flugzeugen an. Leider ist »War Heli« nur mit sehr wenig Extrawaffen gesegnet. Dauerfeuer und »Smart-Bombs« – das war's auch schon.



POWER-Wertung: 7
Atari ST
zirka 70 Mark (Diskette) ★ Argonica

Trotz dieses Mankos spielt sich War Heli ziemlich gut. Der schon zu Beginn recht hohe Schwierigkeitsgrad steigert sich von Level zu Level. Technisch ist War Heli auf dem letzten Stand: Das Scrolling ist fließend und die Sprites sind ansprechend animiert. Auch die Grafik ist in den meisten der 33 Levels sehr beeindruckend.

Ungewöhnlich, aber äußerst praktisch: Sie können den Spielstand zu Beginn eines Levels auf Diskette speichern beziehungsweise laden. Leider läuft War Heli nur auf STS die mindestens 1 MByte Speicher haben. (mg)

Thrust (ST)

Nun schwappt die Billigspiele-Welle auch auf den ST über: Mit »Thrust« wurde eines der besten Billig-Spiele des C64 auf den 16-Bit-Computer umgesetzt. Die Umsetzung ist so gut, daß wir beim ersten Spiel tatsächlich glaubten, jemand hätte einen C64 an den ST-Monitor angeschlossen. Das bedeutet natürlich, daß die Farbpalette des ST in keiner Weise genutzt wird. Immerhin ist die schlichte Grafik bei der ST-Version besonders schnell.

Bei Thrust geht es darum, aus streng bewachten Höhlenkomplexen einige Energie-Kugeln zu stehlen. Der Witz an der Sache ist, daß die an Ihr Raumschiff angekoppelten Energie-Kugeln ein kompliziertes mechanisches System bilden, das nur schwer zu steuern ist. Sie trudeln und rollen mehr durch den Raum, als daß Sie tatsächlich fliegen.

Vom Spielwitz kommt Thrust nicht ganz an das ähnliche Spiel »Oids« heran, kostet dafür aber auch ein paar Mark weniger. Das Preis-/Leistungs-Verhältnis ist hier jedenfalls unverschämt gut. (bs)



POWER-Wertung: 8
Atari ST (C64, CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette),
zirka 25 Mark (Diskette) ★ Silverbird

Ikari Warriors (Atari ST)

Sie waren unterwegs, um Colonel Bonn aus den Händen der bösen Guerillas zu befreien. Doch unterwegs ging ihnen der Flugzeug-Sprit aus und nun müssen sie sich zu Fuß durch den feindlichen Dschungel schlagen...

»Ikari Warriors« ist ein Action-Gemetzel, bei dem bis zu zwei Spieler gleichzeitig stapelweise Soldaten-Sprites abschießen und auch mal in einem Panzer durch die Gegend rumpeln. Bei der ST-Version sind die Sprites alle etwas größer als beim C64 ausgefallen. Aber das Spiel wird schrecklich langsam, wenn sich mehrere Gegner auf dem Bildschirm tummeln. Auch das Scrolling fängt dann zu ruckeln an. Insgesamt also kein besonders spielenswertes Programm. (bs)



POWER-Wertung: 5
Atari ST (C64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

Pool (ST)

Als Billigspiel ist diese anständige Pool-Billard-Simulation erschienen. Die Animation der Kugeln ist zwar etwas holprig, aber eine intelligente Steuerung und ein ganz passabler Computergegner verleiten immer wieder zu einem Spielchen. Wer auf aufwendige Grafik und Sound nicht viel Wert legt und ein einfaches Programm für kurzweilige Stunden sucht, hat an Pool sicherlich seine Freude. (bs)

POWER-Wertung: 6
Atari ST (Amiga)
29 Mark (Diskette) ★ Mastertronic

Slap Fight (ST)

Lange genug hat's ja gedauert, aber jetzt ist endlich die ST-Version des Ballerspiels »Slap Fight« fertig. Spielerisch wird Action-Hausmannskost geboten: Man steuert sein Raumschiff über eine Planetenlandschaft, wird beschossen und schießt munter zurück. Dank feiner Extrawaffen und einem herausfordernden Schwierigkeitsgrad (hart, aber lösbar) konnte mich die C64-Version von Slap Fight lange Zeit an den Bildschirm fesseln.

Auf dem ST ist die Grafik etwas schöner geraten, ohne voll zu überzeugen. Aus dem Computer hätte man in dieser Hinsicht noch wesentlich mehr herausholen können. Das Spiel selber ist noch ein wenig gemeiner geworden, denn die gegnerischen Schüsse kommen schneller als beim C64 angerauscht. Ich würde die ST-Version von Slap Fight deshalb nur geübten Action-Spielern empfehlen. Die werden von dem Programm nicht zu knapp gefordert und eine ganze Weile gut unterhalten. (hl)



POWER-Wertung: 7
Atari ST (C64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Imagine

Samurai Warrior (C64)

Das Samurai-Häschen »Usagi Jobimbo« macht sich auf den weiten Weg, um in den Bürgerkrieg zu ziehen. Dabei begegnet es nicht nur miesen Wegelagerern, sondern auch hilfreichen Geistern, die ihm gegen ein kleines Entgelt wertvolle Tips geben. Usagi läuft von rechts nach links über den Bildschirm und verprügelt massenhaft miese Ninjas. Wenn er nicht schnell reagiert, bekommt er selbst eins hinter die Löffel gebraten.

Wenn man von dem ungewöhnlichen Helden absieht, so bekommt man bei »Samurai Warrior« ein weiteres Spiel aus der Reihe »Kampfsport, Karma und kein Ende«. Der Eindruck ist zwiespältig: Der Mümmel-Ninja, der Hintergrund und seine Feinde sind sehr gut animiert, aber das Spielprinzip bringt einen alten Spiele-Hasen nur noch zum Gähnen. (al)



POWER-Wertung: 5
C64
35 Mark (Kassette),
39 Mark (Diskette) ★ Firebird

Thrust 2 (C64)

Bei der Umsetzung der bereits vorliegenden CPC-Version von »Thrust 2« wollte es der Programmierer besonders gut machen und sorgte für superschnelles Scrolling und rasante Sprite-Bewegungen. Das war jedoch des Guten zuviel, denn die C64-Version von »Thrust 2« spielt sich dadurch wesentlich schlechter als der Vorgänger »Thrust«. (bs)

POWER-Wertung: 2.5
C64 (CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Silverbird

Vampire's Empire (C64)

Van Helsing ist Vampir- und Knoblauchologe und will Graf Dracula endgültig das Handwerk legen. Dazu hat er einen Lichtstrahl in eine tiefe Gruft lenken und ihn direkt in den Leib des Blutsaugers jagen. Leider läßt sich so ein Lichtstrahl nicht sonderlich gut transportieren. Er prallt andauernd von den Wänden ab und kann nur durch Spiegel abgelenkt werden, die van Helsing mit sich trägt. Dracula hat sowas schon geahnt und jede Menge Vampire und Vampirellas stationiert, die dem Doktor Blut absaugen, um ihn von seinem Ziel abzuhalten.

Auf dem C64 ist die Grafik reichlich finster: Der Knoblauch-Doktor ist nicht sonderlich schön, wenn auch gut animiert; während der Lichtstrahl eher wie ein Lichtklumpen aussieht. Auch spielerisch entpuppt sich »Vampire's Empire« als trübe Gruft-Klamotte: Laufen, bremsen, Spiegel postieren und mit Knoblauch um sich werfen, ist alles, was man hier macht. Auf dem Amiga ist die Animation um vieles schöner und detailreicher, doch seltsamerweise fehlt bei dieser Version eine Punkteanzeige. (al)



POWER-Wertung: 3
C64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

Power at Sea (C64)

All die feinen Dinge, die man mit einem modernen Kriegsschiff anstellen kann, beherrscht jetzt auch Ihr C64. Mit »Power at Sea« kann man angreifende Flugzeuge



POWER-Wertung: 4
C64
49 Mark (Diskette) ★ Accolade

abwehren, den Radar im Auge behalten, Truppen entsenden und Inseln erobern. Accolade hat hier eine grafisch schmuck verpackte Ballerei zusammengemixt, die aber relativ rasch langweilig wird. Die Aufmachung ist zugegebenermaßen sehr gut. Wer ebenso professionell gemachte wie simple Bildschirm-Schießerein schätzt, wird mit Power at Sea am ehesten glücklich. (hl)

Wu Lung (C64)

Wieso eine schlechte neue Spiel-Idee haben, wenn es eine gute alte wesentlich besser tut? Das dachte sich wohl die deutsche Firma »Computer Soft Jonigk«, die mit »Wu Lung« eine Variante des Computerspiels »Shanghai« herausbringt. Das Spielprinzip ist mit dem von Shanghai identisch und kann beispielsweise in Happy-Computer 12/86 nachgelesen werden.

Die Wu-Lung-Diskette ist sowohl bei einem C64 als auch bei einem C16 oder Plus/4 verwendbar.

Schon nach kurzer Spielzeit gefiel uns dieser Clone besser als die C64-Version des Vorbilds. Die Grafik von Wu Lung ist etwas übersichtlicher, durch die Verwendung von verschiedenen Farben für jede Ebene kann man sehr schnell erkennen, welche Steine abgeräumt werden können. Auch an einen Turnier-Modus für zwei Spieler sowie die Möglichkeit Spielstände zu speichern, wurde gedacht. Wer Shanghai schon hat und sehr gerne spielt, sollte sich Wu Lung mal genauer ansehen, um vielleicht umzusteigen. (bs)



POWER-Wertung: 7
C64 (C16/Plus 4)
zirka 50 Mark (Diskette)
Computer Soft Jonigk

Rimrunner (C64)

Der »Rimrunner« ist ein außerirdischer Rumrenner, der auf einem Saurier durch die Gegend wetzt. Er ist für die Energieversorgung von verschiedenen Schutzschild-Generatoren verantwortlich. Das Pendeln von Generator zu Generator wird dem Rimrunner von ebenso kleinen wie lästigen Aliens vermiest, gegen die er seine Laserkanone einsetzt.

Grafik und Sound des neuen Palace-Spiels sind auf dem C64 sehr beeindruckend. Beim Spielprinzip hapert's aber, denn Rimrunner ist ebenso schwer wie eintönig. Man reitet und schießt durch die Gegend, bis man eingeschlafen ist und seinen Joystick vor Wut verschnabuliert hat – schon der erste Level ist so hart, daß ihn nur sehr gute Spieler schaffen. (hl)



POWER-Wertung: 3.5
C64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Palace

Karnov (C64)



POWER-Wertung: 2
C64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams

Frisch aus der Spielhalle kommt »Karnov«, ein wackerer Einzelkämpfer, der sich mit den ulkigsten Monstern herumschlägt. Das horizontal scrollende Action-Spiel liegt jetzt für den C64 vor, der eigentlich alle Voraussetzungen für eine gelungene Umsetzung bietet (Scrolling und Hardware-Sprites). Das Resultat hat aber gute Aussichten, als eines der technisch miserabelsten C64-Programme in die Geschichte einzugehen. Müdes Scrolling, schrecklich gezeichnete Grafik und sogar gelegentliche Color Clashes (sieht sehr nach Spectrum-Emulator aus) machen den Spielwitz kaputt. Mit einer grafisch dermaßen dilletantischen Umsetzung hätte man sich nicht mal vor drei Jahren an die Öffentlichkeit trauen dürfen. Bäh! (hl)

Pac-Land (C64)

Was ist klein, gelb und extrem gefräßig? Klar, es kann nur Pac-Man sein. Das bekannteste Sprite der westlichen Hemisphäre ist wieder unterwegs. Diesmal sind ihm Beine gewachsen und er kämpft sich durch eine Landschaft auf der Suche nach dem Elfenland. Daran versuchen ihn seine altbekannten Gegner Inky, Pinky, Blinky und Clyde zu hindern, indem sie ihn mit Autos überrollen, ihn aus Flugzeugen bombardieren oder ihn einfach berühren. Doch Pac-Man kann mit gutem Timing all diese Hindernisse überspringen.

Die »Pac-Land«-Automaten stehen schon seit geraumer Zeit in den Spielhallen. Die Grafik auf dem C64 gleicht dem Arcade-Vorbild aufs Haar: Sie ist ziemlich schlicht, aber recht bunt. Das Spielprinzip glänzt nicht gerade durch Vielfalt: Man läßt sein Sprite durch die Gegend rennen und ab und an hüpfen. Für viele Spieler ist Pac-Land nur eine leichtere Geschicklichkeits-Übung. Jüngere Spieler mit wenig Joystick-Erfahrung werden das Programm am ehesten schätzen. (al)



POWER-Wertung 5.5
C64 (Amiga, Atari ST, CPC, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Quicksilva

Arkanoid 2 – Revenge of Doh (C64)

»Arkanoid« löste vor einem Jahr eine wahre Flut von »Breakout«-Clones aus. Gut möglich, daß der offizielle Nachfolger »Arkanoid 2« den Schlußpunkt setzt, denn dieses Genre leidet mittlerweile ganz schön unter Ermüdungserscheinungen.

Wer sich an den Ball-und-Schläger-Programmen noch nicht sattgespielt hat, wird von Arkanoid 2 angetan sein. Grafik und Sound sind gut, einige neue, ausgesprochen originelle Extras sorgen für frischen Spielspaß. Da tummeln sich mitunter Dutzende von Bällen gleichzeitig auf dem Bildschirm oder ein negatives Extra läßt Ihren Schläger schrumpfen... Knirsch! Die 64 neuen Levels werden Arkanoid-Fans bei diesem Nachfolger eine ganze Weile bei Laune halten. Vorsicht aber vor der CPC-Version, die eine rekordverdächtig langsame Joystick-Abfrage hat (Prädikat: »unspielbar«). (hl)

POWER-Wertung: 7
C64 (Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Imagine

Top Fuel Challenge (C64)

»Top Fuel Challenge« gehört zu der Sorte Spiel, die man eigentlich indizieren sollte. Nicht wegen einer kriegerischen Handlung, sondern eher wegen seelischer Grausamkeit. Wer knapp 40 Mark für dieses Programm hinblättert, muß sich ziemlich veralbert vorkommen.

Selbst ein Fan von Dragster-Rennen wird mit dieser Pseudo-Simulation äußerst unzufrieden sein. Gute Ansätze sind zwar vorhanden (verschiedene Motoren stehen bereit), aber mehr auch nicht. Das Programm macht einen dermaßen stümperhaften Eindruck (von der miesen Grafik ganz zu schweigen), daß man schon fast wieder lachen muß – obwohl ein paar Tränen eher angebracht wären. (mg)

POWER-Wertung: 0.5
C64
35 Mark (Kassette),
39 Mark (Diskette) ★ Cosmi/U.S. Gold

Chernobyl – The Syndrome (C64)

Dieses Spiel könnte auch »Kalkar« heißen, aber die Programmierer wählten als Titel für ihre Atomkraftwerk-Simulation lieber das schicksalsträchtige Tschernobyl (englische Schreibweise: »Chernobyl«). Der Spieler steuert einen schnellen Brüter vom Kontrollpult aus und versucht, Strom zu erzeugen. Der Reaktor wird durch verschiedene Codewörter gesteuert: Man tippt Befehle ein und hofft, daß der Parser sie verstanden hat. Obwohl eine Befehlsliste mitgeliefert wird, ist die deutsche Anleitung unzureichend und sorgt für gepflegte Verwirrung. Der Spieler ist nur damit beschäftigt, die richtige Reihenfolge der Befehle herauszubekommen – auf Dauer etwas trist.

»The Chernobyl Syndrome« ist vielleicht für eingefleischte Kerntechniker interessant; die spielerischen Qualitäten können keinesfalls überzeugen. Neben der Spar-Grafik bietet »Chernobyl« ganze zwei Soundeffekte (!) und eine häßliche Titelmelodie. Noch ein Wort am Rande: Die Software-Branche läßt wirklich kein Thema aus, um Geld zu machen. Wie wär's denn mit einer Lawinen-, Massenmord- oder Hiroshima-Simulation, um die Geschmacklosigkeit noch ein wenig zu steigern? (al)



POWER-Wertung: 1
C64
35 Mark (Kassette),
39 Mark (Diskette) ★ Cosmi/U.S. Gold

Predator (C64)

Das ist das Traumpaar des Jahres: Arnold Schwarzenegger legt sich im südamerikanischen Urwald mit einem außerirdischen Monster an! Dazu gesellen sich feindlich gesinnte Guerillas, die dem armen Arnold auch ans Leder wollen.

»Predator« ist ein scrollendes Action-Spiel, bei dem fleißig geschossen wird. Nach zwei verteufelt schweren Levels gegen die Guerillas tritt das Arnold-Sprite dann in zwei weiteren Spielstufen gegen den im Spiel grafisch mickrigen Außerirdischen an. In diesen beiden Leveln muß Arnold auch etwas Intelligenz beweisen und vorher gefundene Gegenstände korrekt einsetzen.

Predator wird wegen des von Anfang an ultra-hohen Schwierigkeitsgrades und der stark gewöhnungsbedürftigen Steuerung schnell nervig. Und wer das erste Mal den Außerirdischen sieht, fragt sich, wozu er sich all die Mühe gemacht hat... (bs)

POWER-Wertung: 3.5
C64 (Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 59 Mark (Diskette) ★ Activision

Championship Sprint (C64)

»Championship Sprint«, der Nachfolger von »Super Sprint« (Test in Happy-Computer 11/87) hätte eigentlich eine tolle Steigerung sein müssen. So wurden alle Extras der Automaten-Version sowie ein Strecken-Editor versprochen. Das fertige Produkt überzeugt aber nicht: Der Editor ist umständlich zu bedienen und hat keine »Load«- und »Save«-Funktion (Kurse müssen entweder neu aufgebaut oder über ein Code-Nummern-System eingegeben werden). Die Grafik hat sich gegenüber Super Sprint nicht geändert und auch beim Sound wurde etwas gespart. (bs)

POWER-Wertung: 4
C64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette)
49 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams

Road Warrior (C64)

Bei »Road Warrior« steuern Sie ein Auto, das auf einer horizontal scrollenden Straße fährt. Von hinten kommen nun ab und zu andere Fahrzeuge, die abzuschießen sind. Eine Berührung mit diesen Vehikeln kostet nämlich Benzin. Da das Spiel beendet ist, wenn sich kein Treibstoff mehr im Tank befindet, sollte man eine Karambolage natürlich vermeiden. Die Punkte, die

POWER-Wertung: 1.5
C64
29 Mark (Kassette),
39 Mark (Diskette) ★ CRL

man sich im Lauf der Zeit erfährt, können an einer Tankstelle gegen Benzin eingetauscht werden.

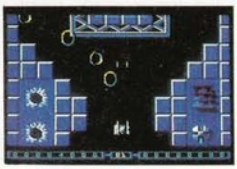
Von der recht guten Grafik und einigen mickrigen Extras abgesehen, hat Road Warrior herzlich wenig zu bieten. Einzig und allein das Poster, das dem Spiel beiliegt, ist einigermaßen zu gebrauchen. Das langweilige Programm sollte man schnellstens vergessen. (mg)

Bedlam (C64)

Bedlam ist auf dem C64 ein weiteres Stück aus der Serie »Baller, Baller und kein Ende« (8388te Folge). Der Spieler steuert ein Raumschiff, das sich am unteren Bildschirmrand tummelt. Es hat die ehrenwerte Aufgabe, jede Menge Aliens und diverse Aufbauten am Boden abzuballern. Während dessen scrollt der Hintergrund langsam nach oben. Gab's das nicht schon mal?

Erfreulicher als die ausgelaugte Idee ist da schon der Zwei-Spielermodus, bei dem man gleichzeitig abräumen kann. Außerdem gibt's eine nette Bonusrunde, in dem man mit seinem Raumschiff wie bei einem Flipper Punkte abräumen muß.

Bedlam spielt sich nicht schlecht, hat aber eine tückische Steuerung: Sie erinnert an diverse Schleuderversuche bei Glatteis. Außerdem kann man nur wenig Schüsse abfeuern, so daß man bei einer gegnerischen Formation schnell in Schwierigkeiten kommt. Insgesamt ein ganz gutes Action-Spiel, aber kein Glanzstück. (al)



POWER-Wertung: 6
C64 (CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 Mark bis 69 Mark (Diskette) ★ Go!

Rolling Thunder (C64)

Gegenüber den Amiga- und ST-Versionen, die wir ein paar Seiten vorher besprochen haben, hat sich bei Rolling Thunder auf dem C64 spielerisch nichts getan. Die Steuerung ist aber präziser und das Scrolling schneller, was der Motivation sehr zugute kommt. Die C64-Version ist eindeutig die beste.

POWER-Wertung: 6.5
C64 (Amiga, Atari ST, C64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Magnetron (C64)

Der offizielle Nachfolger zu »Paradroid« überrascht mit einem intelligenten Spielprinzip und enttäuscht mit blockiger Grafik. Als Roboter KLP-2 müssen Sie eine Raumstation lahmlegen und deswegen Reaktoren überlasten. Durch Austausch von Brennstäben ist dies zwar relativ einfach zu erreichen, doch die schweren Brennstäbe beeinflußen das Fahrverhalten des Roboters. Das macht strategisches Denken notwendig.

Das interessante Spielprinzip leidet etwas unter den klobigen Sprites und der holprigen Animation. So kann Magnetron die Klasse seines Vorgängers keinesfalls erreichen, auch wenn es ein recht gutes Spiel ist. (bs)

POWER-Wertung: 7
C64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Firebird

Ikari Warriors (C64)

Die Ikari-Krieger sind jetzt auch auf dem C64 unterwegs. Angreifer gibt es bei dieser Version reichlich: Programmierer John Twiddy läßt vergessen, daß der C64 eigentlich nur acht Sprites darstellen kann, und zaubert mehrere Dutzend auf den Bildschirm. Leider hat die Sache auch einen Haken: Wenn mehrere Dutzend Gegner sich gleichzeitig auf die eigene Spielfigur stürzen, ist nicht mehr viel Spielraum für Fehler. Das Spiel ist also wahnsinnig schwer und nur was für Joystick-Akrobaten. Die dürfen sich an der Brutalo-Handlung des Spiels auch nicht weiter stören. (bs)

POWER-Wertung: 7
C64 (Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

Ball Breaker 2 (CPC)

Vor gut einem Jahr erschien mit »Ball Breaker« eine sehr untypische, dreidimensionale Breakout-Variante. Einziger Haken an dem ansonsten schönen Spiel war die lausige Joystick-Steuerung, die ein vernünftiges Spielen praktisch unmöglich machte.

Der Nachfolger bietet 20 neue Levels, die teilweise von berühmten Software-Größen wie beispielsweise »Starglider«-Programmierer Jez San erfunden wurden. Die Steuerung ist aber immer noch schlimm. Fazit: Eine schöne Spielidee wurde zum zweiten Mal verschenkt. (bs)

POWER-Wertung: 3
CPC (C64)
35 Mark (Kassette),
49 bis 59 Mark (Diskette) ★ CRL

Sidearms (CPC)

Das beste an dieser Umsetzung ist die schöne Verpackung. Doch außer dem Namen hat die lahme CPC-Version herzlich wenig mit dem »Sidearms«-Spielautomaten zu tun. Grafik und Motivation sind in der Nähe des absoluten Nullpunkts anzusiedeln. Die ohnehin nicht sonderlich gute C64-Version von Sidearms wird hier noch um Längen unterboten. Sicher ist es auf CPC nicht ganz einfach, schnelle Action-Spiele mit Scrolling zu programmieren. Daß es nicht unmöglich ist, beweisen Top-Spiele wie »Zynaps« und »Trantor«. (hl)

POWER-Wertung: 1
CPC (C64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Go!
Bereits gestestet in Power Play 2 (C 64)



POWER-Wertung: 5.5
CPC (C64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Martech

Nigel Mansell's Grand Prix (CPC)

Nigel Mansell ist ein englischer Formel-I-Fahrer, der sich in dieser Saison große Hoffnungen auf den Weltmeister-Titel macht. Mit »Nigel Mansell's Grand Prix« kann sich der geneigte Nachwuchs-Rennfahrer in die Rolle des prominenten Vorbilds versetzen.

Wer im wirklichen Leben Probleme beim rückwärts Einparken mit dem Kleinwagen hat, ist bei diesem Computerspiel keinesfalls gehandicapt. Trotz vieler (und augenfeindlich kleiner) Anzeigen im unteren Bildschirmviertel ist Nigel Mansell's Grand Prix ein gradliniges Rennspiel, bei dem es vor allem auf flotte Links-Rechts-Steuermanöver und rechtzeitiges Gangschalten ankommt. Die Grafik ist auf dem CPC ziemlich flott, aber auf Dauer wird zu wenig Abwechslung geboten. Ein Tip für alle, die ein unkompliziertes Rennspiel suchen. (hl)



Über 100 heiße Preise: Mitbestimmen, mitgewinnen

Macht bei unserer Leser-Umfrage mit, damit wir Power Play nach Euren Wünschen gestalten können. Unter allen Einsendern werden nicht weniger als 143 prima Preise verlost.

Wir bemühen uns, in jeder Power Play eine optimale Mischung aus Tests, Tips und Trends zu mixen. Ihr könnt uns helfen, Power Play so zu gestalten, daß sie Euch am besten gefällt. Wenn Ihr Euch an unserer großen Umfrage beteiligt, bestimmt ihr mit, wie Power Play in Zukunft aussehen wird. Als zusätzlichen Anreiz gibt es eine ganze Latte von Preisen zu ergattern. Folgende Gewinne werden unter allen Einsendern eines ausgefüllten Fragebogens verlost:

22	brandneue Computer- und Videospiele
44	Firebird-T-Shirts
77	fetzige Frisbees von Ariolasoft

Unterm Strich sind das 143 Preise, die auf Euch warten. Also keine Müdigkeit vortäuschen, sondern gleich den Fragebogen ausfüllen und an folgende Adresse schicken:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Umfrage
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Wer seine Power Play nicht zerschnipseln will, darf den Fragebogen natürlich auch fotokopieren und uns eine Kopie schicken. Einsendeschluß ist der 1. August 1988. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (hl)





Soft-ware für Eure Computer und Videospiele





...sowie flotte Frisbees und tolle T-Shirts warten auf Euch!

1. Welchen Computer oder welches Videospiel-System besitzen Sie und welchen/welches wollen Sie sich kaufen?

Computer	besitze ich	will ich kaufen
Amiga	☐ 1	☐
Apple II	☐ 2	☐
Atari XL/XE	☐ 3	☐
Atari ST	☐ 4	☐
C 16/116/Plus 4	☐ 5	☐
Commodore 64	☐ 6	☐
Commodore 128	☐ 7	☐
Macintosh	☐ 8	☐
MS-DOS-PC	☐ 9	☐
Schneider CPC 464	☐ 10	☐
Schneider CPC 664	☐ 11	☐
Schneider CPC 6128	☐ 12	☐
Sinclair Spectrum	☐ 13	☐
Sonstige: _____	☐ 14	☐
Videospiele:		
Atari VCS	☐ 15	☐
Atari XE	☐ 16	☐
CBS Colecovision	☐ 17	☐
Intellivision	☐ 18	☐
Nintendo	☐ 19	☐
Sega Master System	☐ 20	☐
Vectrex	☐ 21	☐
Sonstige: _____	☐ 22	☐

2. Seit wann besitzen Sie den Computer beziehungsweise das Videospiel?

☐ besitze weder Computer noch Videospiel
☐ 1 weniger als 3 Monate
☐ 2 3 Monate bis ½ Jahr
☐ 3 ½ Jahr bis 1 Jahr
☐ 4 1 bis 1 ½ Jahre
☐ 5 1 ½ bis 2 Jahre
☐ 6 2 bis 2 ½ Jahre
☐ 7 2 ½ bis 3 Jahre
☐ 8 über 3 Jahre

3. Falls Sie keinen eigenen Computer besitzen:

Benutzen Sie einen Computer
☐ 1 privat
☐ 2 beruflich

4. Falls Sie kein Videospiel-System besitzen:

Benutzen Sie ein Videospiel bei Freunden?
☐ 1 ja
☐ 2 nein

5. Welche Peripheriegeräte besitzen Sie, welche wollen Sie kaufen?

Gerätetyp	besitze ich	will ich kaufen
Joystick	☐ 1	☐
Drucker	☐ 2	☐
Farbmonitor	☐ 3	☐
SW-Monitor	☐ 4	☐
Fernseher	☐ 5	☐
Datenrecorder	☐ 6	☐
Diskettenlaufwerk	☐ 7	☐

6. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Spiels zu informieren. Helfen Ihnen die Anzeigen in Power Play, sich für ein bestimmtes Produkt zu entscheiden?

☐ 1 immer ☐ 2 meistens ☐ 3 selten ☐ 4 nie

7. Wie stufen Sie sich, ganz grob gesehen, im Bereich Computer und Videospiele selber ein?

☐ 1 Anfänger, keinerlei Vorkenntnisse
☐ 2 Einsteiger mit Grundkenntnissen
☐ 3 Fortgeschrittener
☐ 4 Profi

8. Welche Themen sollen in Zukunft

mehr (+),
gleich viel (x) oder
weniger (-)
in Power Play behandelt werden?

	(+)	(x)	(-)
Aktuell-Meldungen	☐ 1	☐	☐
Messe-Berichte	☐ 2	☐	☐
Previews/Vorab-Berichte	☐ 3	☐	☐
Interviews	☐ 4	☐	☐
Firmen-Stories	☐ 5	☐	☐
Hitparaden	☐ 6	☐	☐
Spiele-Sammlungen (Compilations)	☐ 7	☐	☐
Schwerpunkte über bestimmte Spiele-Genres	☐ 8	☐	☐
Marktübersichten	☐ 9	☐	☐
Billig-Spiele	☐ 10	☐	☐
Computerspiele-Tests	☐ 11	☐	☐
Videospiele-Tests	☐ 12	☐	☐
Automatenspiele-Tests	☐ 13	☐	☐
Umsetzungen	☐ 14	☐	☐
Spiele-Tips	☐ 15	☐	☐
Power-Classic	☐ 16	☐	☐
Starkiller	☐ 17	☐	☐
Wettbewerbe	☐ 18	☐	☐
Hardware-Tests	☐ 19	☐	☐
Pixel-Pracht	☐ 20	☐	☐
Poster	☐ 21	☐	☐
Berichte über Raubkopien	☐ 22	☐	☐
Berichte über Indizierungen	☐ 23	☐	☐
Kreuzworträtsel, Knobeleien	☐ 24	☐	☐
Spiele-Listings zum Abtippen	☐ 25	☐	☐

9. Wie ist Ihre Meinung zu Power Play?

Meiner Meinung nach ist Power Play:

	sehr	mittel	wenig	gar nicht
informativ	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
aktuell	☐	☐	☐	☐
kritisch	☐	☐	☐	☐
sachlich	☐	☐	☐	☐
hilfreich	☐	☐	☐	☐
verständlich	☐	☐	☐	☐
preiswert	☐	☐	☐	☐
unterhaltsam	☐	☐	☐	☐
unverzichtbar	☐	☐	☐	☐

POWER WETTBEWERB

10. Was fehlt Ihnen in Power Play?

11. Falls Sie einen Computer besitzen, was machen Sie im allgemeinen mit ihm?

	intensiv	gelegentlich	nie
Spielen	☐ 1	☐ 2	☐ 3
Grafik	☐	☐	☐
Musik	☐	☐	☐
Programmieren	☐	☐	☐
Textverarbeitung	☐	☐	☐
Dateiverwaltung	☐	☐	☐
Lernprogramme	☐	☐	☐
Basteln	☐	☐	☐
DFÜ	☐	☐	☐

12. Welche Spiele-Genres interessieren Sie

sehr (+), ein wenig (x) oder überhaupt nicht (-)?

	(+)	(x)	(-)
Action- und Schieß-Spiele	☐ 1	☐	☐
Action-Adventures	☐ 2	☐	☐
Geschicklichkeits-Spiele	☐ 3	☐	☐
Sport-Spiele	☐ 4	☐	☐
Adventures/Abenteuerspiele	☐ 5	☐	☐
Rollenspiele	☐ 6	☐	☐
Denk-/Logik-Spiele	☐ 7	☐	☐
Strategie-Spiele	☐ 8	☐	☐
Simulationen	☐ 9	☐	☐
Schach	☐ 10	☐	☐
Billig-Spiele	☐ 11	☐	☐

13. Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von Power Play?

Personen: _____

14. Wieviel Mark geben Sie im Monat für Computerzeitschriften aus?

☐ 1 informiere mich kostenlos
☐ 2 unter 10
☐ 3 10 bis 20
☐ 4 21 bis 40
☐ 5 über 40

15. Wieviel Mark geben Sie im Monat für den Kauf von Computer- und Videospielen aus?

☐ 1 0 bis 10
☐ 2 11 bis 20
☐ 3 21 bis 30
☐ 4 31 bis 40
☐ 5 41 bis 50
☐ 6 51 bis 60
☐ 7 61 bis 70
☐ 8 71 bis 80
☐ 9 81 bis 90
☐ 10 über 90

16. Wodurch sind Sie erstmals auf Power Play aufmerksam geworden?

☐ 1 Auslage am Kiosk
☐ 2 Werbung in einer anderen Zeitschrift
☐ 3 Empfehlung durch Freunde/Bekannte
☐ 4 Sonstiges: _____

17. Welche Computerzeitschriften kennen Sie, kaufen Sie selbst beziehungsweise lesen Sie außer Power Play?

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
64'er	☐ 1	☐	☐
68000er/ST-Magazin	☐ 2	☐	☐
Amiga (Markt & Technik)	☐ 3	☐	☐
Amiga-Special	☐ 4	☐	☐
Amiga-Welt	☐ 5	☐	☐
ASM	☐ 6	☐	☐
Atari-Magazin	☐ 7	☐	☐
c't	☐ 8	☐	☐
Chip	☐ 9	☐	☐
Compute mit	☐ 10	☐	☐
Computer persönlich	☐ 11	☐	☐
Data Welt	☐ 12	☐	☐
DOS	☐ 13	☐	☐
Happy-Computer	☐ 14	☐	☐
Input 64	☐ 15	☐	☐
Kickstart	☐ 16	☐	☐
PC Magazin	☐ 17	☐	☐
PC Plus	☐ 18	☐	☐
Schneider-Magazin	☐ 19	☐	☐
Schneider PC international	☐ 20	☐	☐
ST-Computer	☐ 21	☐	☐
Computer + Video-Games	☐ 22	☐	☐
Zzap! 64	☐ 23	☐	☐
Commodore User	☐ 24	☐	☐
Sonstige: _____	☐ 25	☐	☐
_____	☐ 26	☐	☐

18. Welche Hobbies haben Sie außer Computer- und Videospielen?

☐ 1 Spielautomaten
☐ 2 Programmieren
☐ 3 Brettspiele
☐ 4 Comics
☐ 5 Postspiele (PBM)
☐ 6 DFÜ/Modem-Spiele
☐ 7 Musik
☐ 8 Lesen
☐ 9 Kino
☐ 10 Science-Fiction
☐ 11 Video
☐ 12 Sport

19. Fragen zur Person

Geburtsdatum: _____

Geschlecht: ☐ 1 männlich ☐ 2 weiblich

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Sie an der Preis-Verlosung teilnehmen wollen):

Name: _____ Vorname: _____

Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Unterschrift: _____

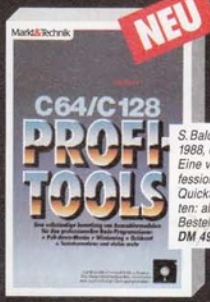
Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Aktuelle Buchhits für den C64

S. Vilsmeier
3D-Konstruktion mit Giga-CAD Plus auf dem C64/C128
1986, 183 Seiten, inkl. 2 Disketten
Das verbesserte 3D-CAD-Programm aus dem Grafik-Sonderheft des 64'er-Magazins: bis zu 10mal schneller, erweiterter Befehlssatz, komfortabler zu bedienen. Dokumentation und Konstruktionskurs mit vielen verschiedenen Bildsequenzen zum direkten Nachvollziehen.
Bestell-Nr. 90409, ISBN 3-89090-409-2
DM 49,–/sFr 45,10/öS 382,20



NEU



S. Baloui: **C64/C128 Profi-Tools**
1988, ca. 180 Seiten, inkl. Diskette
Eine vollständige Sammlung von Assemblermodulen für den professionellen Basic-Programmierer: Pull-down-Menüs, Windowing, QuickSort, Tastaturmakros und vieles mehr. Auf Diskette enthalten: alle Assemblermodule inklusive Quellcode.
Bestell-Nr. 90617, ISBN 3-89090-617-6
DM 49,–*/sFr 45,10*/öS 417,–*



Prof. F. Nestle/D. Pohlmann
C64/C128 Comal 80 Programmierpraxis
1987, 192 Seiten, inkl. Diskette
Eine Einführung in das moderne Prozedurkonzept von Comal. Grundlagen, strukturiertes Programmieren, Menütechnik und Grafik. Die Begleitdiskette enthält alle Übungsbeispiele und den Public-Domain-Comal-Interpreter 0.14.
Bestell-Nr. 90511, ISBN 3-89090-511-0
DM 49,–/sFr 45,10/öS 382,20

B. Bornemann-Jeske
Das Vizawrite-Buch für den C64/C128
1987, 226 Seiten
Das umfassende Handbuch für die Textverarbeitung mit Vizawrite 64. Mit vielen Übungsbeispielen, zahlreichen Tips aus der Praxis und einer ausführlichen Darstellung möglicher Fehlerquellen. Für Einsteiger und Profis.
Bestell-Nr. 90231, ISBN 3-89090-231-6
DM 49,–/sFr 45,10/öS 382,20



NEU



S. Baloui: **C64/C128 MasterBase**
1988, ca. 200 Seiten, inkl. Diskette
Eine Dateiverwaltung für gehobene Ansprüche: grafische Benutzeroberfläche mit Windows und Pull-down-Menüs, flexible Dateiverwaltung, Tastaturmakros, beliebig viele Indexfelder, integrierte Centronics-Schnittstelle u.v.m. Auf Diskette ist die komplette MasterBase-Software enthalten.
Bestell-Nr. 90583, ISBN 3-89090-583-8
DM 59,–*/sFr 54,30*/öS 502,–*



F. Matthes
Pascal mit dem C64
1986, 215 Seiten,
inkl. Diskette
Buch und Compiler ermöglichen jedem Besitzer eines C64 den Einstieg in die moderne Programmiersprache Pascal. Auf der Diskette ist ein professioneller Pascal-Compiler enthalten.
Bestell-Nr. 90222
ISBN 3-89090-222-7
DM 52,–/
sFr 47,80/öS 405,60

NEU



M. Pahl/T. Rullkötter/M. Kuk
C64/C128 MasterText Plus
1988, 201 Seiten, inkl. Diskette
Einführung in die Bedienung von MasterText, einer Profitextverarbeitung mit komfortabler Druckeranpassung, Spellchecker, Zeichensatz-Editor und Adreßverwaltung. Für den geübten Anwender ist eine tabellarische Beschreibung aller Befehle und Funktionen enthalten. Das vollständige Programm liegt auf Diskette bei.
Bestell-Nr. 90527, ISBN 3-89090-527-7
DM 59,–*/sFr 54,30*/öS 502,–*

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

*Unverbindliche Preisempfehlung
Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung



Fragen Sie bei Ihrem Buchhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0.
SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656.
ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0.
Rudolf Lechner&Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526

80322

Haltet schon mal das Sparschwein bereit: In diesen Monaten erscheinen für alle aktuellen Systeme hervorragende neue Spiele.

Der frische Frühlingswind hat anscheinend auch die Software-Firmen beflügelt. Nicht nur für Sega und Nintendo gibt es eine ganze Reihe neue, zum Teil exzellente Module. Auch die Atari VCS-Freunde können frohlocken: Diesmal testen wir gleich drei brandaktuelle Spiele aus den USA. Neben der ungewöhnlichen Activision-Neuheit »Privat Eye« stellen wir mit »Subterranea« ein weiteres Ballerspiel von Imagic vor. Dazu gesellt sich der Klassiker »H.E.R.O.« von Activision, der in diesen Tagen wiederveröffentlicht wird.

Bei Sega sind zur Zeit Fortsetzungs-Spiele groß in Mode. Drei der vier Neuheiten, die wir diesmal testen, sind Nachfolger zu bereits erschienenen Spielen. Auf »Alex Kidd: The Lost Stars« hat die große Alex Kidd-Fangemeinde bestimmt sehnlichst gewartet. Exklusiv in Power Play verraten wir Euch, was den putzigen Titelhelden in seinem zweiten Abenteuer erwartet. Schon zum dritten Mal ist die »Fantasy Zone« Schauplatz eines Sega-Spiels. »Pac-Man«-Fans sollten sich »Fantasy Zone: The Maze« besonders genau ansehen.

Der »Space Harrier« fliegt nun auch in 3D. Ob sich wegen diesem Spiel der Kauf der 3D-Brille lohnt, erfahrt Ihr in unserem Testbericht. Zu guter Letzt stellen wir ein reinrassiges Ballerspiel mit tollen Extrawaffen für das Sega-System vor. Unter Sprite-Armut leidet »Aleste« mit Sicherheit nicht.

Auch für das Nintendo Entertainment System hält die Software-Flut an. Vor allem die beiden Neuheiten von Nintendo, die fantastische Sport-Simulation »Ice Hockey« und das rasante Autorennen »R.C. Pro-Am«, haben die ganze Redaktion wochenlang von geregelter Arbeit abgehalten. Auch »The Goonies II« von Konami, ein weiteres Mammut-Action-Adventure, hat gute Chancen auf einen der vorderen Plätze in den Hitparaden. »Top Gun«, das Spiel zum erfolgreichen Kinofilm, und »Wild Gunman« für den Nintendo-Zapper runden den großen Nintendo-Teil ab. »The Goonies II« und »Top Gun« erscheinen leider erst im Herbst in Deutschland.

Den angekündigten Test von »Double Dribble« mußten wir leider verschieben, da das Modul erst Anfang '89 bei uns zu haben ist. (mg)

Fantasy Zone: The Maze

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	4.5	
Sound	5	
Power-Wertung	6.5	

Martin: »Aufgemotzter Klassiker«

Sachen gibt's, die gibt's gar nicht. Ich war mir eigentlich ziemlich sicher, daß uns mit Fantasy Zone: The Maze erneut ein gutes Ballerspiel erwartet. Um so überraschter war ich, ein Pac-Man-Verrückter der ersten Stunde, als ich dieses Spiel zum ersten Mal sah: Ein Pac-Man-Verschnitt, aufgepeppt mit den aus Fantasy Zone I & II bekannten Extrawaffen.

Wer schon immer eine Pac-Man-Version für sein Sega-System haben wollte, ist mit The Maze sicherlich gut bedient. Vor allem der Zwei-Spieler-Modus sorgt für kurzweilige Unterhaltung. Aber auch alleine steuere ich Opa-Opa ganz gerne durch die Labyrinthe. Zum Glück kann man den Startlevel zu Beginn in Vierer-Schritten anwählen. Spielerische Glanzpunkte setzt dieses Modul bestimmt nicht, aber die knapp 60 Mark ist es durchaus wert (für Pac-Man-Fans sowieso).

Sega hat anscheinend einen Narren an der »Fantasy Zone« gefressen. Anders ist es wohl kaum zu erklären, daß innerhalb kürzester Zeit bereits Teil 3 der Abenteuer-Serie erscheint. Erneut spielt Sega-Maskottchen Opa-Opa die Hauptrolle. Diesmal hat er sich sogar Verstärkung mitgebracht: Sein Bruder Upa-Upa mischt in »Fantasy Zone: The Maze« kräftig mit.

Anders als in den beiden vorherigen Abenteuern in der Fantasie-Welt wird im dritten Teil nur sehr wenig geschossen. »Pac-Man-Version mit Extrawaffen« beschreibt das Spielprinzip wohl am präzisesten. Sie steuern Opa-Opa durch ein Labyrinth und müssen viele Münzen aufsammeln. Mit dem Geld kann man sich Extras kaufen, die in den Gängen verstreut herumliegen. Höhere Geschwindigkeit, Laserschuß, Feuerbälle oder ein Feuerpanzer, um nur einige der Extrawaffen aufzuzählen, sind für Opa-Opa bestimmt recht hilfreich. Je öfter man eine Waffe kauft, desto teurer wird sie. Wenn alle Münzen aufgeklaubt sind, geht es mit der nächsten Runde weiter.

Dummerweise treiben sich auch einige Bewohner der Fantasy Zone, die für Opa-Opa ziemlich gefährlich sind, in den Labyrinthen herum. Wenn man zum richtigen Zeitpunkt die Brutstätte der Unholde berührt, wird verhindert, daß noch mehr dieser Widerlinge die Gänge bevölkern.

Nach jeder dritten Runde (von insgesamt 28) wartet ein Bonuslevel mit vielen Münzen. Bis zu zwei Spieler können gleichzeitig antreten (Upa-Upa würde sich freuen). (mg)



Opa-Opa und Upa-Upa im Labyrinth – Vetter Happa-Happa ist erst für den nächsten Teil vorgesehen



Der größte Teil des Bonuslevels wird nach einigen Sekunden unsichtbar

Aleste

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Das traute Wohnzimmer wird zur Sega-Spielhölle: »Aleste« bietet zentnerweise Sprites, Extras, Jubel-Grafik und Action-Spaß.

Grafik	9	
Sound	6	
Power-Wertung	8	

Die Fans von handfesten Ballereien unter den Sega-Besitzern kamen bislang etwas kurz. Wie gut, daß es jetzt »Aleste« gibt, ein gradliniges, vertikal scrollendes Action-Spiel in schönster Spielautomaten-Manier.

Level für Level hat der Spieler ein denkbar einfaches Ziel: sich nicht abschießen lassen und so lange durchzuhalten, bis das Ende der Spielstufe erreicht ist. Aleste ist ein freundliches Programm: Mit »Continue Game« darf man beliebig oft in dem Level weiterspielen, in dem man zuletzt das Spiel beendete. Ihr Raumschiff hat einen Standard-Laser und eine von acht Spezial-Waffen. Die von 1 bis 8 durchnumerierten Extras tauchen immer wieder auf der Planetenoberfläche auf. Neben Schutzbarrieren und besonders schlagkräftigen Lasern gibt es auch ausgesprochen originelle Zusatzwaffen: So putzt eine Art Scheibenwischer fast alles weg, was sich vor Ihrem Schiff auf den Bildschirm wagt. Es lohnt sich, diese Extras möglichst oft einzusammeln. Zum einen kann man einige kombinieren (2 x Scheibenwischer = ein extrastarker Scheibenwischer); zum anderen bleiben sie nicht ewig aktiv. Auch der Standard-Laser kann kräftig getunt werden: sammelt man fleißig »P«-Symbole auf, wird aus ihm im Lauf des Spiels ein Zweier- oder gar ein stattliches Dreier-Geschütz. (hl)



Die prächtige Grafik setzt neue Standards für Videospiele



Die kleinen P-Symbole unbedingt aufsammeln, mehr Schußkraft ist der Lohn



Gegen die Sega-Version von Aleste macht so mancher reinrassige Spielautomat einen ganz schön müden Eindruck. Die Grafik ist fantastisch und gehört zum Besten, was ich je auf einer Videospiel-Konsole gesehen habe. Mindestens genauso viel Respekt wie die Farbenpracht verdient die Qualität der Sprite-Animation: Dutzende von Objekten schwirren über den Bildschirm, ohne dabei ständig zu flackern.

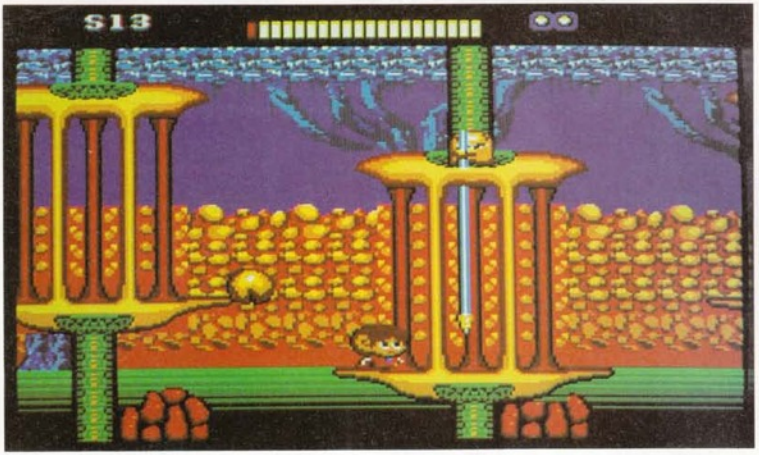
Bei Aleste ist so viel los, daß es manchmal schon wieder etwas zuviel des Guten ist. Wer bei einer dreifachen Dosis Spiele-Action pur leicht in Panik gerät, sollte sich an dieses Modul nur unter Aufsicht seines Hausarztes wagen. Ab dem dritten Level geht's dermaßen wild zu, daß man unbedingt einen guten Joystick zur Steuerung nehmen sollte.

Hat man einen Level erst einmal geschafft, braucht man ihm zum Glück nicht dauernd wieder durchspielen. Das Baller-Vergnügen wird bei Aleste deshalb kaum von Frust getrübt. Mir gefällt das Modul vor allem wegen seiner technischen Brillanz und der starken Extras. Es ist mein neues Lieblings-Schießspiel für das Sega Master System.



Wenn es das Bewertungs-Kriterium »Sprites pro Sekunde auf dem Bildschirm« gäbe, würde Aleste in dieser Kategorie zweifellos die Höchstpunktzahl bekommen. Was sich bei diesem Spiel alles über der Planetenoberfläche tummelt, ist unglaublich. Dabei flackern die Sprite-Hundertschaften nur in den seltensten Fällen. Ein doppeltes Schulterklopfen hat sich auch der Grafiker verdient, der die wunderschönen Raumschiffe und Planetenlandschaften gezeichnet hat.

Das Tüpfelchen auf dem I sind die tollen Extrawaffen. Endlich hat sich mal jemand neue Extras einfallen lassen (und was für welche). Es macht einfach einen Heidenspaß, sich mit dem Scheibenwischer oder der riesigen Energiekugeln einen Weg durch die Sprite-Landschaft zu bahnen. Erfreulicherweise ist Aleste trotz der vielen Gegner auf dem Bildschirm gut spielbar (dank der wirkungsvollen Extras). Ein absolutes Muß für Action-Fans unter den Sega-Besitzern.



◀ Unfreundliche Eingeborene verteidigen ihr Territorium

Alex Kidd: The Lost Stars

Irgendein Gauner hat die Sterne vom Himmel des Planeten Aries geklaut. Nur der Wunderknabe Alex Kidd kann jetzt noch helfen.

Wie schnell die Zeit vergeht. »Alex Kidd«, den Sega-Fans aus seinem ersten Abenteuer in der »Miracle World« bestens bekannt, ist inzwischen Kronprinz von Aries, seinem Heimatland. Eines Tages stellt er fest, daß zwölf Sterne am Firmament fehlen. Nachdem sich Alex von dem Schock erholt hat, macht er sich sofort auf die Suche nach den zwölf verlorenen Sternen.

Zwölf Levels lang kämpfen Sie sich durch sechs verschiedene Welten. Ob Spielzeug-, Wasser-, oder Monsterwelt – überall lauern Gefahren in Form von überdimensionalen Spielkarten oder Urwald-Ungetümen auf unseren Helden. Eine Berührung mit den Hindernissen kostet wertvolle Energie. Zum Glück flattern ab und zu blaue Kapseln über das Spielfeld, die unter anderem für frische Kräfte sorgen. Werden die richtigen Kapseln eingesammelt, darf Alex sogar schießen oder zu einem Supersprung ansetzen.

Hat man alle sechs Welten geschafft, und damit sechs der zwölf Sterne zurückerobert, muß man sich erneut durch dieselbe Landschaft kämpfen. Der Schwierigkeitsgrad ist diesmal etwas höher. Neue Gegner haben wir allerdings nicht entdeckt. Nach dem zweiten Durchlauf befinden sich schließlich alle zwölf Sterne wieder in Alex' Besitz und das Spiel ist zu Ende.

Anders als in seinem ersten Abenteuer, muß Alex diesmal weniger mit dem Köpfchen, dafür mehr mit den Beinen arbeiten. Kombinationsgabe ist in »Alex Kidd: The Lost Stars« nicht gefragt. Gutes Timing und schnelle Reaktionen sind alles.

Das zweite Alex Kidd-Spiel erinnert eher an »Wonderboy«, das vor zirka einem halben Jahr für das Sega Master System erschienen ist. Auch hier scrollt das Spielfeld nur horizontal. Nach dem Verlust aller Leben kann man das Spiel am Anfang der Welt wieder aufnehmen, in der man zuvor gescheitert ist. Da der »Continue«-Trick beliebig oft klappt, ist es nur eine Frage der Zeit, bis Sie alle zwölf Levels durchgespielt haben. Sehr gute Spieler werden hier etwas unterfordert. (mg)

Sega Master System
69 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	8.5	
Sound	6	
Power-Wertung	5.5	



Überdimensionale Spielkarten machen Alex hier zu schaffen



Ich muß zugeben, daß ich das erste Alex Kidd-Spiel nur sehr oberflächlich kenne und will deswegen auch keine Vergleiche anstellen. Alex Kidd II ist aber ein nicht gerade komplexes Geschicklichkeits-Spiel mit keinen Überraschungen und wenigen Extras. Das Spiel ist nicht besonders schwierig (in den ersten Teststunden hatte Martin schon die ersten sechs Levels durchquert), was aber für viele Leute kein Nachteil ist. Grafisch zeigt sich das Sega-Videospiel hier von der Schokoladen-Seite, sieht man vom Flimmern mancher Objekte ab. Die sechs Level bieten nicht nur schöne, sondern auch sehr viel unterschiedliche Grafik. Alles in allem ein durchschnittliches Modul; für Gelegenheits-Spieler sicherlich gut, Fans der ersten Alex Kidd-Cartridge werden aber etwas enttäuscht sein.



Wenn es ein Sega-Modul gab, auf das ich mich wie ein kleines Kind auf den Weihnachtsmann freute, dann war es Alex Kidd: The Lost Stars. Denn meiner Meinung nach ist sein Vorgänger »Alex Kidd in Miracle World« immer noch das beste Sega-Spiel. Und dann kommt sowas: Ein durchschnittliches Geschicklichkeits-Spiel, zwar mit überragender Grafik, aber ohne den Spielwitz des ersten Teiles. Man hüpft halt durch die Gegend und erreicht irgendwann das Ziel.

Dazu kommt, daß es so gut wie keine Extras gibt. Bei Alex Kidd II hat sich Sega zu sehr auf Grafik und viel zu wenig auf spielerische Feinheiten konzentriert. Das Modul spricht wohl eher jüngere Sega-Fans an. Für ausgefuchste Joypad-Profis ist die Herausforderung zu gering. Schade drum.

Space Harrier 3D

Sega Master System + 3D-Brille
79 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	6	
Sound	4	
Power-Wertung	4	

Drachen haben es nicht einfach: Erst vor kurzem wurde ein Angriff auf ihren Heimatplaneten, nicht zuletzt dank der Hilfe von »Space Harrier«, zurückgeschlagen. Nun, knapp ein Jahr später, leiden die friedliebenden Bewohner erneut unter der Terror-Herrschaft einer fremden Macht. Wiederum müssen Sie als Space Harrier für die Rechte des unterdrückten Drachenvolkes kämpfen.

Eine Laserkanone unter dem Arm und den Raketenantrieb auf dem Rücken, rasen Sie über die Planetenoberfläche. In flotter, aber ruckhafter 3D-Grafik kommen Ihnen 13 Runden lang sehr viele verschiedene Raumschiffe, Monster und andere Objekte entgegen.

Während man den feindlichen Schüssen und einigen Bodenstationen nur ausweichen kann, sind die meisten Monster durchaus verwundbar. Normalerweise reicht eine gezielte Lasersalve, um die nervigen Aliens zu vernichten. Nur der Oberschurke am Ende eines Levels hält auch mehrere Volltreffer aus.

Das Spielprinzip gleicht der 2D-Version von Space Harrier wie ein Haar dem anderen. Viele neue Gegner und der 3D-Modus sind die einzigen erwähnenswerten Unterschiede. Sogar die Musik und die wenigen gesprochenen Worte klingen zum Teil recht vertraut.

Eine High Score-Liste und eine »Continue«-Funktion sind auch mit von der Partie. Mit einem kleinen Trick kann man sogar den Schwierigkeitsgrad einstellen oder sich allle Musikstücke anhören. (mg)

Martin:»Erneut eine dreidimensionale Enttäuschung«

Es ist zum Mäuse melken: Auch das dritte 3D-Modul kann nicht überzeugen. Gerade für eingefleischte Fans der 2D-Version von Space Harrier, zu denen ich mich zähle, ist die Enttäuschung groß. Die Animation des Titelhelden ist derart ruckhaft, daß einem fast die 3D-Brille von der Nase rutscht.

Mir ist schleierhaft, wieso die 3D-Version soviel schlechter spielbar ist als das 2D-Vorbild. Alle Objekte auf dem Bildschirm bewegen sich wesentlich ruckhafter. Zudem haben mir sowohl Grafik als auch Musik bei der 2D-Version besser gefallen. Der nicht gerade berauschende 3D-Effekt rettet nicht mehr viel.

Ich bin gespannt, wie lange wir noch auf ein einigermaßen gutes 3D-Spiel warten müssen, das den Kauf der 3D-Brille rechtfertigt. Space Harrier-Fans jedenfalls sollten sich an das 2D-Original halten: es ist deutlich besser und zudem billiger.



Für unser Bild fliegt der 3D-Harrier auch in 2D

NEU! SPEZIELL FÜR ATARI ST-FANS:



■ Wissen Sie, wie stark Ihr ST in Desktop-Publishing ist? Kennen Sie alle Möglichkeiten der ST Super-Grafik? Haben Sie den Überblick über die ganze Breite seines professionellen Leistungsspektrums mit CAD, Textverarbeitung und Tabellenkalkulation?

■ Das ST Magazin sagt es Ihnen — und mehr: ST Magazin zeigt, wie Sie Ihren Atari ST in Top-Form bringen: mit Hardware-Erweiterungen, den neuesten Software-Produkten und ausgefuchsten Listings.

■ Ein kostenloses Probeexemplar
■ 6% Abonnement-Preisvorteil gegenüber dem Einzelkauf
■ Kostenlose Frei-Haus-Lieferung

JETZT KENNENLERNEN:

Coupon ausschneiden und einsenden an:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

KENNENLERN-ANGEBOT
MIT EINEM KOSTENLOSEN PROBEEXEMPLAR!

Ja, ich möchte eine kostenlose Ausgabe des »68000er/ST Magazins« zur Probe. Will ich »68000er/ST Magazin« weiterlesen, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte es dann regelmäßig für ein Jahr mit 12 Ausgaben zu 77,– DM.

Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung an Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

PP5

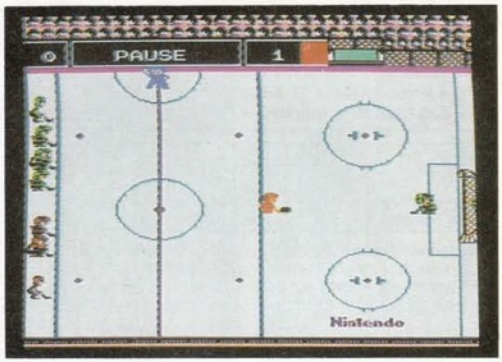
»68000er/ST Magazin«, eine Zeitschrift aus dem Hause Markt&Technik

Ice Hockey

Sanfte Pässe, harte Schüsse und saftige Prügeleien: Das Eishockey-Cartridge fürs Nintendo-Videospiel läßt keine Wünsche offen.

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik	7	
Sound	6	
Power-Wertung	9.5	



Eine kitzelige Torszene beim Penalty-Schießen: Muß der Goalie den Puck gleich aus dem Netz fischen?

Das Eis ist gut gekühlt, das Stadion ausverkauft und die Joypads liegen bereit: auf geht's zu einer Runde »Ice Hockey« mit dem Nintendo Entertainment System. Zwei Spieler können sich im direkten Duell messen. Sechs unterschiedlich starke Computer-Gegner stehen für ein Solo-Match bereit.

Nachdem jeder die Nationalmannschaft herausgepickt hat, für die er spielen will, darf man noch die Länge eines Drittels und die Spiel-Geschwindigkeit bestimmen.

Jetzt geht es immer noch nicht aufs Eis, denn die Mannschaftsaufstellung wartet auf Sie. Jedes Team besteht aus vier Feldspielern und einem Torwart. Für jeden Feldspieler können Sie bestimmen, ob er eher bullig und schwer oder klein und wendig sein soll. Wer bombig schießt und kräftig prügelt, ist langsam bei Laufduellen und umgekehrt.

Je nachdem, ob die eigene Mannschaft gerade den Puck hat oder nicht, und welchen der beiden Feuerknöpfe man drückt, kann man die tollsten Dinge anstellen: gezielte Pässe, Schüsse (je länger der Feuerknopf gedrückt bleibt, desto härter), Wechsel des Spielers, den man gerade selber steuert (bis auf den Torwart steuert der Computer die anderen Mitspieler) und beherzte Checks. Vorsicht mit letzteren: Wird zu heftig gerempelt, kommt es zu einer Keilerei und der Schiedsrichter verbannt einen Spieler für zwei Minuten auf die Strafbank! Steht es nach drei Dritteln unentschieden, entscheidet ein Penalty-Schießen über den Sieger der Partie. Steht es dann immer noch remis, wird zwei Minuten lang weiter gespielt – ohne Torhüter! Da fallen die Treffer garantiert wie reife Früchte. (hl)



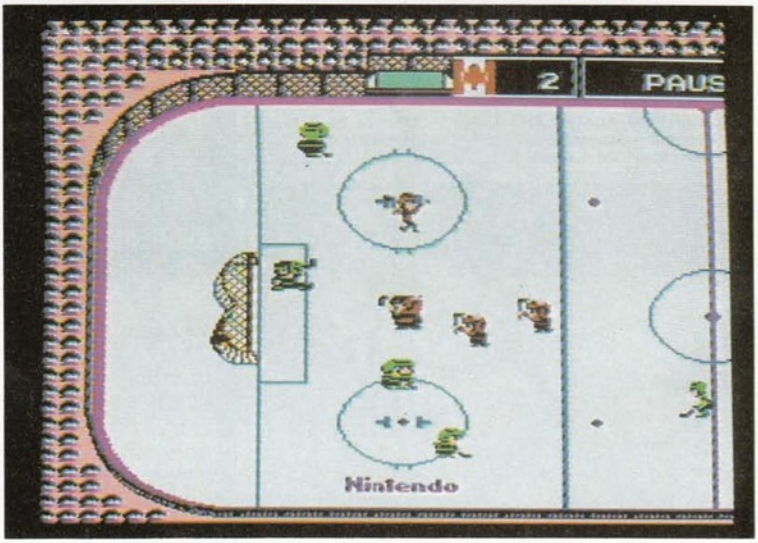
Dieses Modul ist eines der absolut besten Sportspiele und die spannendste Eishockey-Simulation, die ich je gesehen habe. Auf haargenaue Pässe, wuchtige Schlagschüsse und gekonntes Überzahlspiel muß man bei Ice Hockey nicht verzichten. Das superschnelle Scrolling sowie die sorgfältig gezeichneten und animierten Sprites tragen viel zur Qualität dieses Glanzstücks bei. Wer Mannschaftssport-Simulationen schätzt, muß sich eigentlich allein wegen dieses Moduls ein Nintendo-Videospiel kaufen!



Endlich ist es soweit: »International Soccer« für den C64, bislang mein persönliches Lieblings-Sportspiel, wurde nach knapp vier Jahren unangefochtener Allein-Herrschaft vom Thron gestoßen. Dieses kleine Wunder hat Ice Hockey fertiggebracht.

Gleich von der ersten Minute an hat mich dieses Spiel begeistert wie noch keine andere Sport-Simulation zuvor. Unterschiedlich starke Computer-Gegner, Zwei-Spieler-Modus, viele Parameter zum Einstellen und ein irrwitziger Spielspaß machen das Modul zum Traum aller Bildschirm-Sportler.

Die Eishockey-Matches, die ich bis heute mit Heinrich, Gregor und Anatol ausgefochten habe, lassen sich gar nicht mehr zählen. Regelmäßig zur Mittagszeit pilgern wir alle zur Nintendo-Konsole und greifen zu den Joypads. Wenn dann Jubelgeschrei und ab und zu derbe Kraftausdrücke noch drei Zimmer weiter zu hören sind, weiß jeder Bescheid: Es ist Ice Hockey-Zeit in der Power Play-Redaktion. Sogar Kollegen, die Sport-Simulationen weniger mögen, sind begeistert.



Der saß! Verständlicher Jubel bei den Herren in rot nach diesem strammen Torschuß.

R.C. Pro-Am

Endlich darf man sich alles erlauben, was Autofahren so liebenswert macht: andere Wagen anrempeln, rammen, oder gleich abballern.

Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik	7.5	
Sound	7	
Power-Wertung	8.5	



Super!

Ärgern Sie sich auch so sehr, wenn ein Sonntagsfahrer es wagt, Sie zu überholen? Damit ist jetzt Schluß: In R.C. Pro-Am kann man endlich seine schlechten Manieren ausspielen. Man lernt hier so einiges, was man sich mit seinem PKW nicht trauen würde: ausbremsen, in Kurven schleudern, Mitfahrer abschießen und abdrängen. Richtig widerliche Fahrgewohnheiten also, aber hier macht es einen diebischen Spaß. Wenn mein Fahrlehrer das wüßte...

Technisch ist das Programm ohne Makel. Besonders erwähnenswert sind Musik und Sound-Effekte: fast meint man, einen Amiga vor sich zu haben.

Wenn man die Steuerung erst einmal im Griff hat, spielt sich R.C. Pro-Am schlichtweg göttlich. Schmeißt Eure Matchbox-Autos weg, kauft Euch ein Nintendo: R.C. Pro-Am ist das spritzigste Autorennen, das ich kenne – und dabei völlig bleifrei.

Der Spieler steuert in »R.C. Pro-Am« ein kleines ferngesteuertes Auto (Remote Control = R.C.) gegen drei zackige Computergegner. Die Strecken sind Rundkurse; zwei bis fünf Runden müssen je auf ihnen gefahren werden. Zeitlimits gibt es keine, nur eines sollte man tunlichst unterlassen: als letzter ins Ziel zu kommen.

Die Strecken sind natürlich mit Tücken gespickt: Wasserpfützen bremsen den Flitzer ab, Ölflecken bringen ihn ins Schleudern – und gegen Barrieren sollte man sowieso nicht fahren. Auf der Piste liegen auch erfreulichere Dinge. »Zippers« katapultieren den Wagen nach vorne und Überrollbügel bieten Schutz vor unsanften Kollisionen. Im Lauf des Spiels kann man so manches Extra einsacken: einen Turbo hier, einen spritzigeren Motor da und bessere Reifen dort.

Am interessantesten sind wohl die Raketen und die Minen. Mit ihnen kann man Konkurrenten abschießen. Mit den Raketen ballert man nach vorne, während Minen nach hinten aus dem Wagen fallen. Leider kann man immer nur eines von beiden benutzen, außerdem muß man die Schüsse auch noch einsammeln. Wenn man trifft, ist der Konkurrent außer Gefecht, um dann erneut auf die Piste zu gehen.



Das war knapp: Gelb und Blau sind schon im Ziel.



Super!

Für mich ist R.C. Pro-Am ganz eindeutig eines der besten Spiele, die je erschienen sind. Das Programm läßt keine Wünsche offen, die Computergegner sind intelligent programmiert, es fesselt stundenlang an den Bildschirm und macht immer wieder Spaß. Mächtig empfehlenswert!



Hat man das Ziel erreicht, bekommt man einen Pokal und entsprechend viele Punkte auf sein Konto gutgeschrieben. Danach werden die Extras, die man aufgesammelt hat, aktiviert und die nächste Runde kann beginnen.

32 verschiedene Strecken sorgen für jede Menge Abwechslung. Wer es schafft, alle Buchstaben aufzusammeln, die über der Strecke verstreut sind und das Wort »Nintendo« bilden, bekommt einen schnelleren Wagen und einen satten Punktebonus. (al)

◀ Den Reifen im Rücken, Raketen vor den Augen: In diesem Spiel gibt's viele Extras.

Top Gun

Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Konami/Nintendo

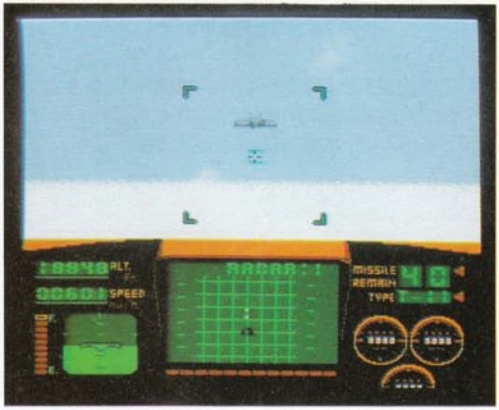
Grafik	5.5	
Sound	7	
Power-Wertung	4	

Kino-Freaks werden den Film »Top Gun« gut in Erinnerung haben, schließlich war er 1987 einer der erfolgreichsten Zelluloid-Streifen. Nintendo-Besitzer dürfen nun in die Rolle von Lieutenant Mitchell (Codename Meverick) alias Superstar Tom Cruise schlüpfen. Der 30-Millionen-Dollar-Flieger ist startbereit.

In vier verschiedenen Missionen werden fliegerische Glanzleistungen gefordert. Mit den richtigen Raketen an Bord (drei Typen stehen zur Auswahl), starten Sie in Ihrer F-14 von einem Flugzeugträger der US-Navy.

Der erste Auftrag ist recht einfach. Er bietet die Gelegenheit, sich mit Maschine und Bedienungs-Elementen vertraut zu machen. Bereits in der zweiten und dritten Mission geht es ganz schön zur Sache. Neben vielen Feind-Flugzeugen müssen Sie auch Bodenziele zerstören. Auftrag 4 wiederum ist so geheim, daß selbst in der Anleitung nichts darüber steht.

Wurde eine Mission pflichtgemäß erfüllt, dürfen Sie zum Flugzeugträger zurückkehren. Damit die Landung klappt (wer will schon gerne den Fischen »Guten Tag« sagen), muß man sich exakt an die Kommandos des Navigations-Computers halten. Die Korrekturen sind manuell, also per Joypad durchzuführen. Sollte Ihnen während des Kampfes der Treibstoff oder die Raketen ausgehen, fliegt man am besten den Versorgungs-Tanker an. Das ist allerdings nur einmal pro Mission erlaubt. (mg)



Auch da vorn im nächsten Flieger sitzt bestimmt ein kalter Krieger

Martin: »Müde Flugzeug-Action«

Top Gun ist eindeutig das schwächste Konami-Spiel für Nintendo, das ich bislang gesehen habe. Ein bißchen Baller-Baller über den Wolken und ein Landeanflug per Joypad – das war's schon. Spielerische Abwechslung sucht man trotz der vier verschiedenen Missionen vergebens.

Gegen einen fetzigen Luftkampf à la »Afterburner« habe ich nichts einzuwenden. Top Gun ist mir allerdings zu langweilig. Die öde Grafik ist auch nicht sehr erquickend.

Die Musik dagegen ist überraschend gut. Auch die Sound-Effekte klingen ordentlich. Satte 89 Mark für drei Minuten Ohrenschmaus sind mir aber etwas zu viel. Wer auf Action steht, sollte lieber auf das brillante »Gradius« (siehe Test in Power Play 4) warten; es soll wie Top Gun im Herbst in Deutschland erscheinen.

Wild Gunman

Nintendo Entertainment System + Lichtpistole
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik	3.5	
Sound	3.5	
Power-Wertung	2.5	

In »Wild Gunman« dürfen Sie sich endlich mit den bösen Bankräubern herumschießen und müssen den Kitzel nicht allein den Fernseh-Helden überlassen. Zum Duellieren brauchen Sie neben der Nintendo-Konsole die Lichtpistole, denn mit einem Trommelrevolver wäre das Spiel doch zu schnell beendet.

In der ersten Variante steht der Spieler einem Revolverhelden gegenüber. Nach dem aufmunternden Kommando »Fire« ziehen Sie Ihren Zapper und ballern los. Oberhalb des Cowboys sind zwei Zeitanzeigen eingeblendet. Die erste ist Ihre Reaktionsanzeige (Wie schnell war'n wir denn?), die zweite die des Gegenspielers (Er war einsam, aber schneller).

Im zweiten Spiel kommen die Mieslinge schon zu zweit an. Hier muß man besonders aufpassen, denn manchmal zieht nur einer die Waffe. Wenn man einen Unschuldigen trifft, ist das Spiel beendet. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie beim ersten Spiel.

Bei der dritten Variante treten Sie gleich gegen ein ganze Gang an. Sie sehen nur fünf Fenster und eine Saloontüre und müssen reagieren, wenn Ihre Gegner aus dem Saloon feuern. (al)



Zieh, Fremder! Hoffentlich hat der Zapper keine Ladehemmung.

Anatol: »Begrabt es an der Biegung des Flusses...«

Gut, das Modul erschien in Japan schon vor vier Jahren. O.K., die Grafiken entsprechen nicht mehr ganz dem heutigen Standard. Meinetwegen, die Melodien klingen ganz nett. Aber warum muß das Spiel so öde sein?

Wenn man die Gegner abgeräumt hat (was nur eine 30stel Sekunde dauert und ziemlich geschmacklos ist), wird der Bonus des einen runtergezählt, dann der Bonus des anderen und zu guter Letzt wird noch ein spezieller Bonus gegeben. Nach dieser Bonusorgie müht sich ein neuer (fußkranker?) Cowboy herein. Bis sich der Kerl auf den Schirm geschleppt hat, vergeht eine satte Viertelminute. Inzwischen hat man den Zapper entnervt in die Ecke geworfen. Alle drei Spiele sind sich sehr ähnlich – nicht gerade ein Lichtblick.

The Goonies II

Die Fratelli-Gang hat hat wieder zugeschlagen: Ihre Freundin Annie und sechs Goonies wurden verschleppt.

Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Konami/Nintendo

Grafik	7.5	
Sound	7	
Power-Wertung	8	



Adventure: Suche nach wichtigen Gegenständen

Nanu, wo ist denn »The Goonies« Teil 1 geblieben? Wurde er von einer Raum-Zeit-Dimensionsfalte verschluckt, oder fiel er einem schwarzen Loch zum Opfer? Mitnichten. The Goonies I erscheint leider nicht in Deutschland. Dafür wird der Nachfolger, »The Goonies II«, im Herbst bei uns veröffentlicht.

Sechs Kumpels von Ihnen, die Goonies, sind in die Hände der Verbrecher-Bande Fratelli gefallen. Die Schurken haben sich sogar an Annie, Ihrer Freundin vergriffen. Dummerweise wurden alle sieben Gefangenen in verschiedene Geheim-Verstecke gebracht.

The Goonies II ist eine Mischung aus viel Action und etwas Adventure. Geschicklichkeit und Kombinationsgabe sind Trumpf in diesem Spiel. Im Vergleich zu dem ähnlichen »Legend of Zelda« sind die Knobel-Aufgaben einfacher zu lösen. In den Höhlen gibt es à la »Super Mario Bros.« Geheimgänge und versteckte Tresore. Einfach mal mit dem Hämmerchen gegen eine Wand kloppen – wer weiß, was sich dahinter verbirgt.

Auf der Suche nach den Freunden treffen Sie auf über 30 verschiedene Lebewesen. Einige davon sind sehr freundlich und geben wertvolle Tips. Vor dem Rest sollten Sie sich lieber in acht nehmen (außer man hat die richtige Extrawaffe zur Hand).

Alle Gegenstände aufzuzählen, die für die Lösung des Spiels gebraucht werden und irgendwo in dem riesigen Labyrinth versteckt sind, würde zu weit führen. Ob nun Steinschleuder, Bumerang, Schlüssel, Taucheranzug oder Sieben-Meilen-Stiefel – alle haben ihre spezielle Bedeutung.

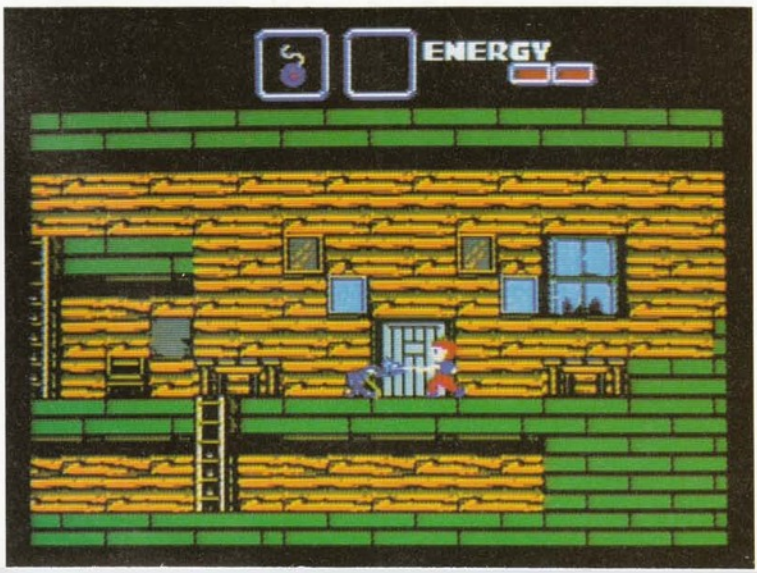
Damit man sich nicht verirrt, wird per Tastendruck eine Übersichts-Karte eingeblendet, die Ihre momentane Position und die der Goonies anzeigt. Hier finden Sie zudem auch eine Aufstellung aller erbeuteten Extrawaffen und Gegenstände.

Da man The Goonies II unmöglich an einem Stück durchspielen kann, bekommt man nach Verlust aller Leben ein Paßwort. Wenn Sie dieses zu Spielbeginn eingeben, bleiben Ihnen sämtliche Gegenstände, die Sie bereits gefunden haben, erhalten. (mg)



Action-Adventures stehen momentan hoch im Kurs. Nach »Kid Icarus«, »Metroid« und »Legend of Zelda« erscheint mit The Goonies II eine weitere hochklassige Geschicklichkeits-Grübelei.

Wie man es von Konami gewohnt ist, präsentiert sich The Goonies II als technisch makelloses Spiel. Tolle Musik, kernige Soundeffekte, liebevoll gezeichnete Grafik und viel Spielwitz zeichnen es aus. Die Action steht dabei im Vordergrund. The Goonies II ist ein erstklassiges Action-Spiel mit Adventure-Touch im Stil von Legend of Zelda, das bestimmt Wochen an den Bildschirm fesselt. Wer einmal angefangen hat, will so schnell nicht mehr aufhören.



◀ **Action: Der letzte Goonie sucht seine Kumels**



Normalerweise stehe ich nicht auf Action-Adventures, aber The Goonies II hat mir wirklich gut gefallen. Vor allem die Grafik hat mich beeindruckt: sie ist detailliert, farbenfroh und holt viel aus dem Nintendo raus. Man merkt, daß viel Arbeit in dem Modul steckt.

Spielerisch gibt es keinen Grund zum Klagen, auch wenn ein paar Adventure-Elemente mehr dem Spiel nicht geschadet hätten. Es gibt zwar reichlich spielerische Kniffe und viel zu entdecken, aber zur Klasse von »Legend of Zelda« fehlt noch ein Stückchen.

Private Eye

Atari VCS 2600
39 Mark (Modul) ★ Activision

Grafik	5.5
Sound	5.5
Power-Wertung	6

Wer kennt sie nicht, die smarten, allzeit gut gekleideten TV-Detektive, die immer einen kessen Spruch auf den Lippen haben? Für sie ist kein Fall zu knifflig, kein Gegner zu listig und kein Auto zu schnell. »Magnum« und Konsorten sorgen für Recht und Ordnung in amerikanischen Gauner-Hochburgen.

Schmierige Verbrecher gibt's aber nicht nur in Amerika. Frankreichs Privatdetektiv Nummer eins, Pierre Touché, kann ein Lied davon singen. Seine Sünderkartei ist so dick wie das New Yorker Telefonbuch. Wenn Sie dieser aufregende Job schon immer gereizt hat, dann können sie sich in »Private Eye« erste Sporen verdienen. Schlüpfen Sie in die Rolle von Pierre Touché. Fünf schwierige Fälle müssen gelöst werden; einer ist verzwickter als der andere.

Sie werfen also den Motor Ihres rassigen Sportwagens an und machen sich auf die Suche nach Übeltätern und Beweismitteln. Je nach Fall stehen dafür 3 bis 20 Minuten zur Verfügung. In dieser Zeit müssen bestimmte Personen und Gegenstände gefunden und an einen anderen Ort gebracht werden. Das abzusuchende Gebiet erstreckt sich über 32 Bildschirme im ersten Fall bis hin zu 248 Bildschirmen im fünften Fall.

Während Sie unterwegs sind, kann der Wagen nicht verlassen werden. Per Druck auf den Feuerknopf macht das Auto einen weiten Satz und kann so Dreckpfützen und andere Hindernisse überwinden. Nähert man sich mit dem Wagen dem Bildschirm-Rand, wird zur nächsten Szene umgeblendet. (mg)



Jede Menge Bilder – die Grafik ist dafür nicht die allerschönste

Martin: »Gemütliche Verbrecher-Jagd«

Private Eye ist ein recht ungewöhnliches VCS-Spiel. Schließlich gibt es für das 2600 nicht allzu viele Action-Adventures.

Bleistift und Papier sollte man beim Spielen unbedingt zur Hand haben. Ab dem dritten Fall ist das zu durchsuchende Gebiet ziemlich groß. Es ist sehr ratsam, sich eine Karte von der Gegend zu zeichnen. Selbst ein gewiefter Spürhund verirrt sich schon mal im Großstadt-Dschungel.

Wer auf Action pur steht, wird von Private Eye enttäuscht sein. Sollten Sie von Weltraumschlachten und Lasergefechten die Nase voll haben, dann ist Private Eye sicherlich eine willkommene Abwechslung. Die Handlung beschränkt sich zwar auf das Suchen und Abliefern von Gegenständen, ist aber eine Zeit lang recht unterhaltsam. Wenn man allerdings alle fünf Fälle gelöst hat, ist der Reiz weg.

Subterranea

Atari VCS 2600
39 Mark (Modul) ★ Imagic

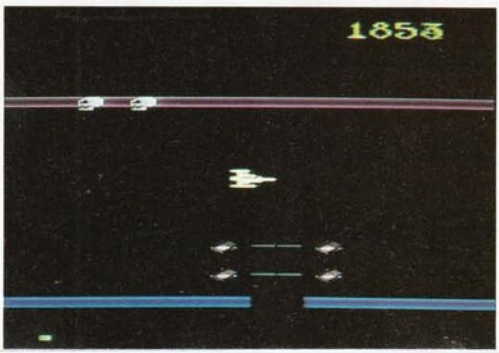
Grafik	6
Sound	6.5
Power-Wertung	5.5

Als passionierter Sammler wertvoller Kristalle lassen Sie natürlich keine Gelegenheit aus, sich weitere Exemplare dieser Kostbarkeiten zu besorgen – auch wenn das manchmal äußerst gefährlich wird.

Vor kurzem wurde Ihnen berichtet, daß in einem großen unterirdischen Tunnelsystem mehrere Kristalle verborgen sind. Klar, daß Sie weder Kosten noch Mühen scheuen und sich auf die Suche nach dem Eingang zur Unterwelt machen. Nach mehrwöchiger Irrfahrt ist es dann endlich soweit: vor Ihnen klafft ein riesiges Loch. Zum Glück haben Sie eine kleine Forschungs-Kapsel dabei, die mit einer leistungsfähigen Laserkanone ausgestattet ist.

Nach wenigen Metern funkelt Sie bereits der erste Kristall an. Er wird von einer mechanischen Riesenkrake bewacht, die laufend »Aerobots« von sich schleudert. Wenn Sie einige dieser Störer abschießen, gibt sich der Blech-Kamerad geschlagen und der Kristall ist ungeschützt. Jetzt dauert es etwas länger, bis Sie auf den nächsten treffen. Zunächst müssen drei ziemlich lange Tunnels durchflogen und von den »Foes« gesäubert werden, die dort Ihr Unwesen treiben. Um zwischen den Tunnels zu wechseln, sind Elektro-Gitter zu passieren. Nach dem dritten Tunnel wartet der nächste Kristall.

Während eine Kollision mit der Tunnelwand nur mit Punktabzug bestraft wird, kostet die Berührung mit einem Foe ein Bildschirm-Leben. (mg)



Energiegitter bewachen den Tunnel zur nächsten Höhle ►

Martin: »Hab' schon mal besser geballert«

Freunde von »Defender«-ähnlichen Spielen unter den VCS-Besitzern kommen im Moment voll auf ihre Kosten. Nach »Stargate«, das wir in Power Play 2 getestet haben, erscheint mit »Subterranea« ein weiteres, horizontal scrollendes Ballerspiel.

Leider erreicht es nicht ganz die Qualität seines Vorbildes. Es macht zwar schon eine Zeitlang Spaß, sich durch die Tunnelsysteme zu schießen, doch auf Dauer fehlt mir ein wenig die Abwechslung.

Technisch gesehen ist Subterranea ordentlich: Alle Objekte bewegen sich ruckfrei über den Bildschirm, und das Scrolling ist ebenfalls fließend. Sogar die Sound-Effekte heben sich positiv von den üblichen Bumm-Bumm-Geräuschen ab. Alles in allem ist Subterranea ein solides Ballerspiel. Wer allerdings schon »Stargate« besitzt, sollte sich dieses Programm vor dem Kauf erst einmal ansehen.

H.E.R.O.

Atari VCS 2600
39 Mark (Modul) ★ Activision

Grafik	7	
Sound	5	
Power-Wertung	7	

Die Bergwerks-Arbeiter am Mount Allen sitzen in der Patsche. Ein Vulkan, der längst erloschen schien, ist erneut ausgebrochen. Die Lava hat sämtliche Stollen verschüttet. Aus eigener Kraft können sich die Arbeiter nicht befreien.

Zum Glück ist Roderick Hero, Experte für komplizierte Bergungs-Aktionen, gerade in der Gegend. Mit seiner Spezial-Ausrüstung, einem Rükken-Tornister-Raketen-Antrieb, sucht er nach den verschütteten Kumpels.

Neben der glühenden Lava machen ihm vor allem Spinnen und Skorpione zu schaffen. Zu diesem Zweck hat er nicht nur etliche Dynamit-Stangen, sondern auch eine Handfeuerwaffe mitgenommen. Dank der Apparatur auf seinem Rücken kann Roderick entweder durch die Stollen fliegen oder laufen. Versperren ihm Gesteinsmassen oder Lava den Weg, hilft ein wenig Dynamit. Roderick muß aufpassen, was und wen er berührt. Vor dampfender Lava sollte er sich besonders in Acht nehmen. Wenn man sich ungeschickt anstellt, erlischt sogar die ohnehin kümmerliche Beleuchtung.

Sobald Roderick den Bildschirm-Rand erreicht, wird auf die nächste Szene umgeblendet. Je höher der Level, desto größer das Höhlen-System. Karten zeichnen ist sehr sinnvoll, denn bei den vielen Verzweigungen verliert man rasch den Überblick.

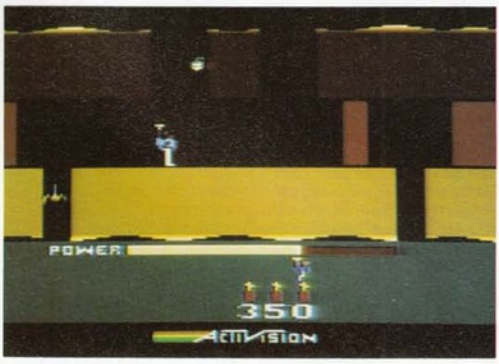
Das VCS-Modul »H.E.R.O.« wurde bereits vor ein paar Jahren veröffentlicht. Lange Zeit war es vergriffen. Nun es wieder lieferbar. (mg)

Martin: »Immer noch ein Spielchen wert«

Auch wenn H.E.R.O. schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, so ist es noch immer ein kurzweiliges Spielvergnügen. Für VCS-Verhältnisse bietet es erstaunlich viel Abwechslung und schön gezeichnete Grafik. Auch ordentlich Spielspaß ist vorhanden. Dank der anwählbaren Start-Levels muß man sich als fortgeschrittener Spieler nicht andauernd durch die einfacheren Höhlensysteme schlagen.

Wer sich das Modul noch nicht besorgt hat, sollte das schleunigst nachholen. Man findet auf dem VCS kaum bessere Geschicklichkeits-Spiele, die es heute noch zu kaufen gibt.

Das einzige, was mich stört, ist die etwas träge Steuerung. Bis sich die Spielfigur dazu bequemt, nach oben zu fliegen, hängt sie meistens schon in der nächsten Wand. Nach einigen Rettungs-Aktionen hat man sich aber daran gewöhnt.



Roderick auf Rettungstour – Vorsicht, bissige Spinne!



Mut zum Modul: Nintendo!

Als der große Bruder Computer die Videospiel-Konsolen zu zerquetschen drohte, begann der Siegeszug von Nintendo.





◀ 1983 enstand in Uji ein modernes Produktionswerk



Nächstes Jahr feiert die japanische Firma Nintendo ihren 100. Geburtstag. Das runde Jubiläum kommt gerade richtig, denn seit Bestehen des Unternehmens wurden noch nie so hohe Gewinne eingefahren.

Als Fusajiro Yamauchi, Ur-Großvater des heutigen Nintendo-Chefs Hiroshi Yamauchi, 1889 die Firma Nintendo gründet, ahnt er diese Entwicklung natürlich nicht. Von Videospielen ist noch keine Rede; japanische Spielkarten werden hergestellt. Über 70 Jahre beschränkt man sich auf die Fertigung von Spielkarten – mit wachsendem Erfolg. Ab 1963 produziert Nintendo auch Spielzeug, allerdings immer noch keine elektronischen Spiele. Damit beginnt man erst 1970. Nintendo ist eine der ersten Firmen, die elektronische Technologie in die Kinderzimmer bringt. Bereits 1973 versorgt man die immer beliebter werdenden Freizeitparks mit elektronischen Unterhaltungs-Geräten. Das Tontaubenschießen auf eine große Leinwand macht den Anfang.

1974 liefert Nintendo erstmals auch nach Europa und in die USA. In Zusammenarbeit mit Mitsubishi Electric entwickelt Nintendo 1977 Videospiele für zu Hause, die einen eigenen Mikroprozessor haben. Ein Jahr später werden die ersten Arcade-Automaten auf Mikrocomputer-Basis gebaut und verkauft. Zu dieser Zeit, so um 1979, bricht in Amerika das Videospiel-Fieber aus. Verantwortlich dafür ist das Erscheinen des Atari VCS 2600-Videospiels.

1980 wagte Nintendo den Sprung über den großen Teich und gründet eine Niederlassung in den USA, die Nintendo of America Inc. Die »Game & Watch«-Produktlinie von Nintendo (kleine LCD-Spiele mit eingebauter Uhr) werden in den Staaten ein großer Erfolg.

Auch in Deutschland erfreut sich der elektronische Zeitvertreib für unterwegs großer Beliebtheit. Währenddessen steigt die Videospiel-Begeisterung in den USA weiter an. Atari hat einen Marktanteil von 44 Prozent.

1981 gelingt Nintendo der große Durchbruch bei den Arcade-Automaten. Das legendäre Spiel »Donkey Kong« erscheint in den USA. Hunderttausende sind von dem Kasten fasziniert. Er zieht die Massen an wie ein Magnet Geldstücke. Mario, der Held dieses Spiels, arbeitet sich zum Nintendo-Maskottchen hoch und taucht auch Jahre später in vielen Nintendo-Produkten wieder auf. Im Zuge der wachsenden Videospiel-Begeisterung stellt Mattel sein Intellivision-Videospiel-System vor. 1981 geben die Amerikaner schon eine Billion Dollar für den elektronischen Zeitvertreib aus. Atari beherrscht weiterhin den Markt.

1982 erreicht die Videospiel-Hysterie ihren Höhepunkt. Sage und schreibe 3 Billionen Dollar lassen sich die Amerikaner ihre Videospiel-Leidenschaft kosten. Atari streicht davon über die Hälfte, nämlich 1,7 Billionen Dollar ein. Dagegen nimmt sich der Anteil, den das neu eingeführte Colecovision-System erspielt, mit 286 Millionen Dollar recht bescheiden aus. In dieser Glanzzeit der Videospiele arbeitet Nintendo in Japan an einem neuen Videospiel-System, das gerüchteweise allen anderen erhältlichen Konsolen technisch überlegen sein soll. Genaueres ist allerdings noch nicht bekannt.

Ende 1983 zeichnet sich in Amerika bereits der Niedergang der Videospiele ab. Zu viele schlechte Spiele überfluten den Markt. Zudem werden Heimcomputer immer besser und preiswerter. Die amerikanischen Videospiel-Hersteller haben nichts Gleichwertiges entgegenzusetzen. Module, die vor ein paar Monaten noch 35 Dollar kosteten, sind mittlerweile für nur 5 Dollar zu haben.

Der Umsatz sinkt 1983 auf 2 Billionen Dollar. Zu dieser Zeit, als sich Atari, Mattel & Co. wie verschreckte Hühner vor dem Fuchs Computer verstecken, präsentiert Nintendo in Japan allen Unkenrufen zum Trotz ihr neues Videospiel, das »Family Computer System«. In die Kiste wurde das ganze Know-how der Nintendo-Arcade-Automaten gepackt. Kein Wunder, daß es technisch allen erhältlichen Videospielen und Heimcomputern überlegen ist. Der Erfolg ist buchstäblich vorprogrammiert.

1984 bröckelt die Videospielfront in Europa und den USA weiter ab. Atari zeigt auf einer Messe zwar ihr neuestes Produkt, das Atari 7800 Prosystem, das für die damalige Zeit revolutionär ist und sogar mit dem Nintendo-Telespiel konkurrieren kann, führt es aber zunächst nicht auf den Markt ein – was sich im nachhinein als ein großer Fehler entpuppt. Der Umsatz der amerikanischen Videospiel-Industrie schrumpft auf 800 Millionen

Dollar. Die Coleco- und Intellivision-Konsolen verschwinden weitgehend vom Markt. Nintendo verzeichnet weiterhin große Erfolge bei den Arcade-Automaten. Neben den späteren Klassikern »Donkey Kong Jr.« und »Mario Bros.« wird das »VS. System« vorgestellt. Erstmals können zwei Spieler gegeneinander auf zwei Bildschirmen antreten. Diese neue Technik ist natürlich besonders für Sportspiele wie Tennis geeignet.



◀ Nintendo-Programmierer bei der Arbeit: Entwickeln Sie gerade Super Mario Bros. Teil 7?

1985 ist das Jahr der Gegensätze. Während in Amerika die Videospiele auf dem Tiefpunkt ihrer jungen Karriere sind (ganze 100 Millionen Dollar lassen die Amerikaner noch dafür springen), befinden sich die Japaner im »Famicom«-Fieber, wie Nintendos Family Computer System von seinen Fans liebevoll genannt wird. 6,5 Millionen Famicoms werden 1985 in Japan verkauft. Aufgrund des grandiosen Erfolges in Japan testet Nintendo Ende des Jahres in New York den amerikanischen Markt. Man will herausbekommen, ob denn Interesse an einem neuen Videospiel besteht. Obwohl die Japaner von den Mitkonkurrenten nur belächelt werden, ist der Versuch ein voller Erfolg.

1986 wagt Nintendo den großen Schritt: Mit neuem Design erscheint das Famicom als Nintendo Entertainment System in Amerika. Selbsternannte Fachleute prophezeien Nintendo, ihr Videospiel würde der Flop des Jahres. Die Kids interessiert die Meinung der Fachleute allerdings recht wenig. Begeistert nimmt der amerikanische Markt das neue Spielzeug auf. Das Super-Modul »Super Mario Bros.« wird zum Inbegriff der neuen Videospiel-Generation. 1986 verkauft Nintendo in den USA über 1 Million Grundgeräte. Während die Konkurrenz tatenlos zuschaut, wendet sich Nintendo bereits neuen Entwicklungen zu. So erscheint in diesem Jahr in Japan ein Diskettenlaufwerk für den Famicom. Viele Spiele werden zu einem günstigen Preis auch auf Diskette veröffentlicht (wer mehr über das Laufwerk wissen will, der möge bitte im Aktuell-Teil die Nintendo-News lesen).

Ende 1986 sind wieder vier verschiedene Videospiel-Systeme in Amerika erhältlich. Das gute alte Atari VCS 2600, das als einziges den Beinahe-Zusammenbruch des Marktes überlebt hat, mischt immer noch mit. Ein weiterer Spielautomaten-Hersteller, nämlich Sega, stellt sein eigenes Videospiel-System vor: Fast zeitgleich kommt das Sega Master System in Japan und den USA Ende 1986 auf den Markt. Das bereits erwähnte 7800 Prosystem von Atari erscheint im gleichen Jahr (obwohl es seit über zwei Jahren fertig ist). Wie vor ein paar Jahren Atari, beherrscht nun Nintendo den Markt.

1987 setzt sich der Siegeszug von Nintendo in Amerika fort. An die drei Millionen Grundgeräte bringt Nintendo in diesem Jahr an den Mann beziehungsweise an die Frau.

Kein Wunder, daß das Nintendo Entertainment System in Amerika das meistverkaufte Spielzeug ist.

Während sich in Amerika der zweite Videospiel-Boom ankündigt, steht in Japan bereits in jedem vierten Haushalt das Famicom. Insgesamt sind bis Ende 1987 über 13 Millionen Nintendo-Konsolen verkauft. In Japan gehört ein Videospiel genauso zum täglichen Leben wie in Deutschland zum Beispiel ein Fernseher. Während sich die bundesdeutschen Kids auf dem Weg zur Schule über Fußball oder einen tollen Film unterhalten, tauschen die jungen Japaner die neuesten Super Mario Bros.-Tips und Tricks aus. Kein Wunder, daß die japanischen Famicom-Fans unter mehr als 400 verschiedenen Spiel-Modulen wählen dürfen. Die meisten japanischen Spielautomaten-Hersteller, wie zum Beispiel Capcom, SNK, Konami oder Tecmo, setzen ihre Arcade-Hits postwendend für das Famicom um. Inzwischen zeigen sogar Computer-Software-Giganten wie Mindscape oder Elite Systems an dem Videospiel Interesse. Das Besondere dabei ist, daß nicht jede x-beliebige Firma Software für das Nintendo-System schreiben darf. Wenn Nintendo nicht sein Ok gibt, darf das Spiel nicht veröffentlicht werden. So will man verhindern, daß zu viele schlechte Spiele den Markt kaputtmachen. Mitte '87 wird das Nintendo Entertainment System schließlich auch in Europa eingeführt.

Mit zunehmendem Erfolg des Nintendo-Videospiels zieht sich das Unternehmen weitgehend aus dem Spielautomaten-Markt zurück. Auch die Produktion eigener Software für das Nintendo-Videospiel soll zukünftig reduziert werden. Man will sich ganz auf die Entwicklung und Fertigung der Hardware konzentrieren.

Gerüchteweise arbeitet Nintendo gerade an einem neuen Videospiel-System. Es soll auf den Spezialchips des Commodore Amiga-Computers basieren. Wollen wir wetten, daß es ein Erfolg wird? (mg)

Hier werden die Famicoms auf Herz und Nieren geprüft, ehe sie das Werk verlassen ▶



▼ Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi kann eine erfolgreiche Bilanz vorweisen



Neben »Thunder Blade«, der bislang spektakulärsten Automaten-Neuheit '88, stellen wir in dieser Power Play-Ausgabe vier weitere aktuelle Spielhallen-Hits vor.

Als wir den »Afterburner«-Nachfolger »Thunder Blade« auf der IMA (siehe Messebericht in Power Play 4) zum ersten Mal spielten, hat es uns zunächst die Sprache verschlagen. Anatol hat sie inzwischen wiedergefunden und berichtet Euch über seine Erlebnisse an Bord des Hubschrauber-Simulators. Eine Umsetzung von Thunder Blade für das Sega Master-System ist übrigens schon angekündigt.

Auch diesmal sind wieder zwei Konami-Neuheiten mit von der Partie. Überhaupt nicht Spielhallen-typisch ist die realistische Billard-Simulation »Rack 'em up». Kaum zu glauben, aber es gibt hier ausnahmsweise mal keine Extrawaffen und keine Obermonster am Ende eines Levels (zumal es keine Levels gibt). Man darf gespannt sein, ob dieses eher ruhige Spiel den Geschmack der Arcade-Freaks trifft.

Hektisch geht es dagegen in »Tyhoon«, der zweiten Konami-Neuheit zu. Das Besondere an diesem Action-Spiel ist der ständige Wechsel von 2D- und 3D-Perspektive. Eben noch an Bord eines Kampfhubschraubers, findet man sich im nächsten Level im Cockpit eines Jets wieder. Wer soll da die Übersicht behalten?

Bei dem rasanten Autorennen »Top Speed« von Taito handelt es sich um einen weiteren »Out Run«-Verschnitt. Ob es den Dauerbrenner von der Pole Position verdrängt, verrät unser kritischer Test.

Zu guter Letzt präsentieren wir »Xybots« von Atari. Dieses Spiel kann man am besten als »3D-Gauntlet« für zwei Spieler beschreiben.

(mg)

Rack 'em up

Eine Partie Billard mit Paul Newman gefällig? Da der Star leider anderweitig verpflichtet ist, müssen Sie mit dem Automaten-Gegner vorliebnehmen.

Grafik	6	
Sound	7.5	
Power-Wertung	7	

Billard war schon immer ein Sport für Profis: Eiserne Nerven, beinharte Konzentration und viel Fingerspitzengefühl sind nötig, um die Kugeln in die richtigen Taschen zu versenken. Wer zu Hause keinen Billard-Tisch stehen hat, kann sich jetzt am Automaten in der Spielhalle austoben. »Rack 'em Up« ist der Spielautomat zum Film »Die Farbe des Geldes« mit Paul Newman und Tom Cruise. Allerdings fällt das ganze filmische Drumherum weg, so daß nur noch pures Billard übrig bleibt.

In Rack 'em up gelten die ganz normalen Billard-Regeln: Man muß seine Kugeln in den Taschen versenken. Für jede Kugel, die sie vom Tisch geputzt haben, bekommen Sie Punkte. Allerdings sollte man sich mit Gewaltstößen zurückhalten. Wer nämlich die schwarze Kugel versenkt, ohne all seine Kugeln abgeräumt zu haben, hat verloren. Wer sich als Profi einschätzt, sollte sich an der Spiel-Variante »Nineball« versuchen.

In »Rack 'em up« sieht man den Tisch von oben und wählt sich eine Kugel aus, die günstig liegt. Dann plaziert man mit dem Joystick den Cursor an der Bande – natürlich in der Richtung, in die Sie die Kugel dann stoßen wollen. Wenn Sie meinen, die richtige Richtung gefunden zu haben, wechselt das Bild: Man sieht den Tisch jetzt aus der Queue-Perspektive. Hier kann man alle Feinheiten einstellen, die man sonst mit viel Fingerspitzengefühl erledigen muß: die Schlagstärke und den Drall.

Wenn Sie eine Ihrer Kugeln versenkt haben, dürfen Sie weitermachen. Wenn Sie es nicht geschafft haben, ist der Computergegner dran. Immer, wenn eine Kugel versenkt wurde, wird der Zwischenstand in einer kleinen Animation auf eine Tafel geschrieben. Dazu ertönt ein nettes digitalisiertes Klatschen im Hintergrund. Haben Sie die ersten beiden Partien gegen Tom Cruise und seine Freundin Carmen gewonnen, treten Sie gegen den Altmeister Paul Newman höchstpersönlich an. Da die Computergegner allerdings nicht schlecht spielen, darf man sich auf harte Duelle einstellen.(al)



Wie im richtigen Leben: So mancher Stoß geht daneben

Anatol: »Schöne Entspannung«

Endlich eine Abwechslung zu dem ewigen Geballer: Bei Rack 'em up braucht man neben einem scharfen Auge viel Gefühl.

Insgesamt wird für ein Billardspiel viel geboten. Allein die Grafik ist wunderbar gezeichnet. Wenn der Computer-Gegner spielt, sieht man eine kleine animierte Sequenz der Film-Schauspieler, die das Spiel angenehm lebendig macht. Auch die Soundeffekte lassen sich hören. Am besten gefällt mir aber die Musik: Diesen Ohrwurm könnte ich stundenlang hören.

Einziger (und nicht ganz ernst gemeinter) Nachteil: Zu einem stilechten Billard-Sonntag gehört für mich ein Weißbier. Und das trinkt sich am Automaten so schlecht...

TEST

Typhoon

Mit was fliegen Sie denn am liebsten? Ob nun als Pilot von Jet oder Kampfhubschrauber – gute Nerven sind alles in diesem neuen Action-Spiel.

Grafik	6.5	
Sound	4.5	
Power-Wertung	5.5	

Wenn einigen von Euch der Name »Typhoon« bekannt vorkommt, dann liegt Ihr durchaus richtig. Vor gut einem Jahr gab es ein Computerspiel für Atari ST und Amiga, das denselben Namen hatte, wie dieser neue Automat von Konami. Damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten der beiden Programme auch schon.

Typhoon ist ein reinrassiges Baller-Spiel mit einer Besonderheit: Der Spieler steuert abwechselnd einen modernen Jet und einen Kampfhubschrauber durch ein Meer von Schüssen. Im Wechselspiel von 2D- (Hubschrauber) und 3D-Perspektive (Jet) geht es über acht Runden.

Zu Beginn düsen Sie mit dem Jet über die Wolken hinweg und werden von feindlichen Abfangjägern beschossen. Kurze Zeit später geht es an Bord des Hubschraubers weiter. Sie sehen einen Flugzeugträger aus der Vogel-Perspektive. Ihr Ziel: die Zerstörung des Kriegsschiffes. Danach setzen Sie sich wieder in die Pilotenkanzel des Jets. Diese Prozedur wiederholt sich bis zur achten Runde – natürlich mit neuen Angriffszielen.

Extrawaffen dürfen bei einem Ballerspiel natürlich nicht fehlen. Wenn die entsprechenden Symbole eingesammelt werden, erhält man Laserschuß, Schnellfeuer in Flugrichtung, wirkungsvollere Luft-Boden-Raketen, Dreifachschuß, Feuerkraft in alle Richtungen oder eine geheimnisvolle Superwaffe.

Die Typhoon-Lizenz ist schon vergeben: Der englische Software-Riese Ocean/Imagine hat zugegriffen. Wann die Computer-Umsetzungen genau erscheinen, steht noch nicht fest. (mg)



Au Backe! Der grüne Obermotz feuert aus allen Rohren



Geht so

Einen Preis für Originalität wird Typhoon mit Sicherheit nicht gewinnen. Das einzig neue an dem Spiel ist der ständige Wechsel von 2D- und 3D-Perspektive.

Etwas mehr Einfallsreichtum hätte auch bei der Zusammenstellung der Extrawaffen nicht geschadet. In dieser Beziehung bietet sogar der Extrawaffen-Urvater »Nemesis« mehr. Die Grafik dagegen ist schön gezeichnet und die Objekte sind ansprechend animiert.



Geht so

Edle Grafik und pralle Action kann man Typhoon ja nicht abstreiten – aber die richtige Baller-Freude kommt nicht auf. Man kämpft sich durch einen dreidimensionalen Wirrwarr an Schüssen, Raketen, Fliegern, Explosionen und Wolkenfetzen – etwas weniger wäre mehr gewesen. Ich habe nichts dagegen, wenn sich viel auf dem Schirm tut, aber bei Typhoon wird's schnell wirr. Außerdem kann man sich nie ganz sicher sein, ob nicht hinter einer Wolkenformation doch ein Schwarm Jagdflieger lauert.

Man ist schnell ein paar Mark los, ohne wirklich Spaß zu haben. Auch der zweite Level bietet nichts Neues: Schiffchen versenken aus der Vogelperspektive. Wer viel fliegen und gepflegt ballern will, sollte lieber »Afterburner« spielen – da wird wesentlich mehr geboten.



Im Sturzflug nehmen Sie den Flugzeugträger aufs Korn. Wenn das nur gut geht!

Thunder Blade

Grafik	9.5
Sound	6
Power-Wertung	8.5

Einen Helicopter in eine Spielhalle zu pressen, ist gar nicht so einfach – doch »Thunder Blade« macht's möglich. Geflogen wird (bei der Standversion des Automaten) mit einem Steuerknüppel, der an einer Bodenplatte befestigt ist, auf der wiederum der Sitz montiert ist. Dreht man den Knüppel, so bewegt sich die ganze Bodenplatte und mit ihr der Spieler. Mit einem zweiten Hebel beeinflußt man die Geschwindigkeit.

In Thunder Blade steuert der Spieler einen Hubschrauber über eine Landschaft, die dreidimensional dargestellt wird. Viele Szenarien sorgen für Abwechslung: Man fliegt durch eine Stadt, muß Hochhäusern ausweichen, oder man prescht durch futuristische Höhlensysteme. Das interessante dabei ist der 3D-Effekt: Einmal sieht man den Hubschrauber von hinten über dem Boden schweben und die restliche Grafik auf den Spieler zusausen. Hat man einen Level geschafft, ändert sich die Perspektive. Der Bildschirm scrollt nach vorne, und man sieht seinen Helicopter von oben. Jetzt hat der Hebel eine neue Funktion; man steuert mit ihm in die Höhe.

Natürlich muß man in Thunder Blade auch ballern was das Zeug hält. Am Boden tummeln sich massenhaft Panzer, Raketenstationen oder militärische Fahrzeuge. Aber Gefahr droht nicht nur von unten: Manchmal stößt ein Hubschrauber oder eine Formation Jets auf Sie herab, die Sie als erster erwischen sollten. (al)





Rasante und farbenfrohe Grafik im 3D-Look...





...und eine Menge Gegner machen Thunder Blade zu einem Erlebnis

Anatol: »Schön, aber schwer«

Wenn es sowas wie eine Spitzen »Arcaden-Helicopter-Simulation« gibt, dann ist es Thunder Blade. Was die Spezialisten von Sega hier aus der Trickkiste gezaubert haben, ist beachtenswert. Die Grafik ist atemberaubend gut gezeichnet und rasend schnell – ein Geschwindigkeitsrausch ist vorprogrammiert. Man sollte sich aber im klaren darüber sein, daß man erst viel Geld investieren muß, bevor man einigermaßen vorwärtskommt. Man sollte unbedingt den Automaten mit der Hydraulik ausprobieren, die Standversion macht lange nicht so viel Spaß.

Xybots

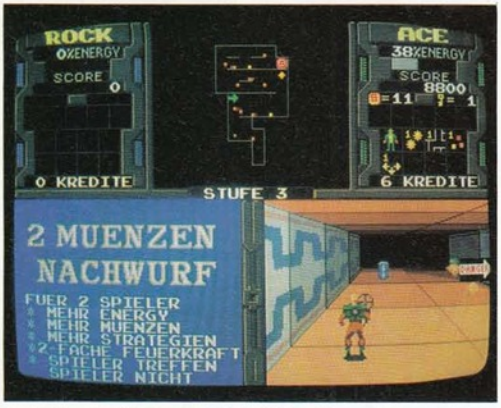
Grafik	4
Sound	7
Power-Wertung	6.5

Invasion aus dem All! Die »Xybots«, roboter-ähnliche Wesen aus der übernächsten Galaxis, haben es sich auf einem Mond in unserem Sonnensystem gemütlich gemacht. Da Raumfahrt immer noch schrecklich teuer ist, kann es sich der Präsident der Erde nur leisten, zwei Soldaten zu schicken, um mal nach dem Rechten zu sehen. Immerhin schickt er seine beiden besten Männer: Major Rock Hardy und Captain Ace Gunn.

Die zwei nehmen den 9:30-Pendler-Bus zum Saturn, steigen in eine Mini-Rakete um und landen auf besagtem Mond. Dort sehen sie, daß die Xybots ganz schön fleißig waren und ein viele Stockwerke tiefes Hauptquartier errichtet haben. Ohne zu zögern entsichern Rock und Ace ihre Laserpistolen und betreten das erste Stockwerk.

In diesem und in den folgenden Stockwerken laufen die beiden durch labyrinth-ähnlich angeordnete Räume, schießen auf verschiedene Wächter-Roboter, sammeln Münzen, neue Energie und Extra-Waffen und suchen den Ausgang zum nächsten, tieferen Stockwerk. Je tiefer Rock und Ace in das Gebäude eindringen, desto größer wird das Labyrinth. Zwischen zwei Stockwerken dürfen die beiden die gesammelten Münzen in Extra-Waffen umsetzen. Da bei Xybots Teamwork gefragt ist, darf einer dem anderen auch Münzen abgeben, damit man sich so bessere Extras ergattern kann.

Rock und Ace haben eine Energie-Anzeige, die von 100 Prozent beständig auf Null sinkt. Treffer reißen natürlich ein größeres Loch in den Energie-Vorrat. Geht die Energie auf Null zurück, ist das Spiel für diesen Spieler zu Ende – solange er nicht noch eine Münze nachwirft und die »Continue«-Funktion benutzt. (bs)



Bescheidene Grafik, aber ordentlich Spielspaß bei »Xybots« von Atari

Boris: »Das kommt mir so bekannt vor...«

Als ich mit Martin einige Runden Xybots spielte, einigten wir uns drauf, daß es sich hier lediglich um eine 3D-Variante von »Gauntlet« handelt. Anders als bei Gauntlet ist hier den Designern wenig eingefallen, wie sie die höheren Level interessant machen sollen. Nur bis Level 4 kommen neue Gegner hinzu, ab da werden die Level nur durch gesteigerte Anzahl der Gegner schwerer. Auch die Grafik hat mich nicht überzeugt: Die 3D-Darstellung ruckelt zu sehr und ist bei zwei Spielern tatsächlich langsamer als bei einem. Lediglich eines hat mich stark beeindruckt: die unheimliche, mitreißende Musik. Die Klangqualität von Atari-Automaten ist im Augenblick nicht zu schlagen.

Mitspieler gesucht!





Mit 64'er Nr. 5/88 könnt Ihr spielen und noch vieles mehr:

- C64 im Vergleich mit seinen Konkurrenten: Das Geheimnis des meistverkauften Commodore-Computers
- Aktuelle Malprogramme – für Sie unter die Lupe genommen
- Alles Wissenswerte über Mäuse – inclusiv professionellem Listing

Bis 12. Mai beim Zeitschriftenhändler

Das bietet Euch der Spielepartner Happy-Computer Nr. 5/88

- Impfaktion gegen Computer-Viren: Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihre Programme und Datenbestände vor dem Viren-Angriff schützen können.
- Computer: Kommissar oder Komplize? Wer gewinnt den Wettlauf der computerunterstützten Kriminalität?
- Stabile Tastaturschablone zum Herausnehmen

Bis 8. Mai beim Zeitschriftenhändler

Jetzt kennenlernen! Wenn Ihr unsere zwei Mitspieler testen wollt, dann füllt das nebenstehende Kennenlern-Angebot aus und Ihr bekommt je ein Gratisexemplar zum Probespielen.

HAPPY-COMPUTER KENNENLERN-ANGEBOT 64'er

Bitte schicken Sie mir ein kostenloses Probeexemplar der angekreuzten Zeitschrift(en).

	Einzelpreis	Jahresabonnement
Happy-Computer	DM 6,50	DM 72,–
64'er	DM 6,50	DM 78,–

Wenn ich das Magazin weiterlesen möchte, brauche ich nichts zu tun. Ich erhalte es dann regelmäßig per Post frei Haus. (Ausland zzgl. Porto) Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Ich bezahle mein Abonnement nach Erhalt der Rechnung für 12 Ausgaben im voraus.

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei Markt & Technik AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar, widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____

PP5

PIXE

In dieser Ausgabe starten wir die unregelmäßig erscheinende Reihe »Pixel-Pracht«. Hier stellen wir Bilder vor, die in den Spiele-Tests normalerweise nicht zu sehen sind: die Lade- und Titelbilder von Computerspielen. Schreibt uns, wie Euch die Zusammenstellung gefällt und welche Bilder Ihr das nächste Mal auf diesen Seiten sehen möchtet.



Das Titelbild von »Quedex« (C64) zeigt auch Animation, die im Standbild leider nicht zu sehen ist: Der Blitz zwischen Joystick und Schriftzug flackert, in den Wolken leuchten ab und zu dunkle Blitze auf. Besonders gut gelungen ist die dreidimensionale Struktur der Hand.





▲ Eine der schönsten Amiga-Grafiken ist die High-Score-Liste von »Terrorpods«. Die vielen Blautöne, die das Packeis darstellen, kommen im Kontrast mit dem Rot der Terrorpods besonders gut heraus. Leider ist dieses Bild niemals ohne die eingeblendete High-Score-Liste zu sehen.

L-PRACHT



▲ Der Redaktions-Liebling ist das Titelbild von »The Sentinel« (C64). Besonders gelungen: der Licht-Reflex in der Pupille. Die niedrige Auflösung des C64 fällt hier durch geschickten Einsatz von Grautönen kaum auf. Der Fachbegriff dafür lautet »Anti-Aliasing«.



◀ Die bunte Farbenpracht des »Fire-Fly«-Titelbilds läßt vergessen, daß der C64 nur 16 Farben hat. Der Schriftzug scheint bunter, als er eigentlich ist. Das Motiv wirkt aktionsgeladen. Wer seine Augen über das Bild wandern läßt, entdeckt viele Details.



▲ Schon das Titelbild von Gryzor (CPC) läßt auf tolle Grafik hoffen. Und wer den Testbericht in Power Play 2 gelesen hat, weiß, daß diese Erwartungen bestätigt werden. Man beachte die metallisch wirkenden Buchstaben und den Hintergrund, der nur aus wenigen Linien besteht.



Top Speed

Grafik	7	
Sound	6.5	
Power-Wertung	4	



Wer vom Gas runtergeht, erspäht nette Details wie dieses Plakat.

Quietschende Reifen, qualmende Motoren und aufpeitschende Musik sind die Zutaten, die auf ein Autorennen so richtig Appetit machen. Nachdem es einige Zeit keine sensationellen Neuerscheinungen gab, hat Segas »Out Run« die etwas in die Jahre gekommenen Asphalt-Flitzer wieder populär gemacht.

Revolutionär an Out Run war die fließende und sehr schnelle 3D-Grafik. Zum Arcade-Hit 1987 mauserte es sich aber nicht nur wegen seiner technischen Stärken. Auch das tolle Spielgefühl trug viel dazu bei. Kein Wunder, daß es nach einiger Zeit Nachzieher gab.

Taito hat vor kurzem mit »Top Speed« einen aktuellen Out Run-Verschnitt vorgestellt. Wiederum geht es darum, via Gaspedal und Lenkrad (eine Bremse gibt's zwar auch, doch die benützt man sowieso nicht) eine Strecke innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits zurückzulegen. Andere Autos und unübersichtliches Gelände mit vielen Steigungen und Abfahrten erfordern viel Geschick.

Top Speed weist schon verblüffende Ähnlichkeiten mit Out Run auf. Sogar die Musik erinnert etwas an das Vorbild. Der einzig beachtenswerte Unterschied ist der Turbo-Modus. Wird er aktiviert, flitzen Sie für kurze Zeit mit Höchstgeschwindigkeit durch Städte und Maisfelder. Man sollte sich aber davor hüten, den Turbo in einer kurvenreichen Gegend anzuwerfen, denn die Autos fliegen tief... (mg)

Martin: »Billiger Abklatsch«

Wenn es Out Run nicht schon vor über einem Jahr gegeben hätte, würde ich mit Top Speed schon eher ein paar Runden drehen. Heutzutage entlocken mir selbst Gags wie die »Miami Vice«-Plakate am Straßenrand nur ein mitleidiges Lächeln.

Es scheint wirklich so, daß Top Speed nach dem Motto »Wenn mir keine neue Spielidee mehr einfällt, dann klaue ich einfach eine der Konkurrenz« programmiert wurde. Das Peinliche dabei ist, daß Top Speed deutlich schlechter als sein Vorbild ist. Die Berg- und Talfahrt ist bei Out Run wesentlich eindrucksvoller als bei diesem mißglückten Verschnitt. Daran ändert auch die schön gezeichnete Grafik nichts.

Mit der Konkurrenz von Out Run und »Wec Le Mans 24« im Nacken räume ich Top Speed keine Hit-Chancen ein. Wenn Out Run gerade in den zweiten Gang schaltet, wackelt bei Top Speed schon der Auspuff.

SunDog

Heute präsentieren wir Euch mit »SunDog« von FTL erstmals ein 16-Bit-Spiel als Power-Classic.

Geboren in einer Familie von armen Minenarbeitern auf einem abgelegenen Planeten stehen Ihre Chancen schlecht: Ohne Ausbildung und Geld bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als auch in die Minen zu gehen. Doch da trifft ein Brief eines Rechtsanwalt ein. Ein Onkel, den Sie nie gekannt haben, vermacht Ihnen seinen ganzen Besitz: einen Haufen Geld sowie das Raumschiff »SunDog«.

Doch keine Erbschaft ohne Haken, denn mit den Habseligkeiten Ihres Onkels erben Sie auch dessen Verpflichtungen. Er hatte nämlich einen komplizierten Auftrag angenommen, bei dem er auf mysteriöse Art ums Leben kam. Eine Gruppe religiöser Fanatiker, genannt »Gesellschaft der neuen Hoffnung«, sieht eine große Katastrophe über das Universum hereinbrechen. Deswegen wollen sich alle Mitglieder dieser Religionsgemeinschaft in Tiefschlaf versetzen und einige tausend Jahre auf Eis legen lassen. Ihr Onkel hatte den Auftrag, der Kolonie der Religionsgemeinschaft alle zum Bau benötigten Materialien zu besorgen und schließlich sämtliche Mitglieder in Kälte-Tanks versiegelt in der Kolonie abzuliefern. Können Sie diesen Auftrag nicht fristgerecht abwickeln, verlieren Sie nicht nur Ihr Erbe, sondern müssen auch bis an Ihr Lebensende die Schulden bezahlen, die bei diesem Unternehmen entstehen.

Als »SunDog: Frozen Legacy« vor fast drei Jahren auf den Markt kam, war es eines der ersten Rollenspiele für den damals noch neuen Atari ST und nutzte zudem die technischen Möglichkeiten des ST hervorragend aus. Wie sich später bei »Dungeon Master« noch bestätigen sollte, haben die Programmierer viel Zeit in die Entwicklung einer Benutzer-Oberfläche gesteckt, die einfach zu erlernen und schnell zu bedienen ist. SunDog läßt sich dank eines ausgetüftelten Menü-Systems komplett mit der Maus spielen.

SunDog bietet größtenteils typische Rollenspiel-Elemente im »Ultima«-Stil; das heißt, daß die gesamte Umgebung aus der Vogelperspektive gesehen wird. Da man aber auch durchs Weltall fliegen kann, darf eine zünftige 3D-Flugsequenz (komplett mit angreifenden Piraten) nicht fehlen. Nach heutigen ST-Maßstäben ist die Grafik eher unterdurchschnittlich, aber trotzdem ist es immer noch erstaunlich, wieviel die Programmierer auf eine einzige Diskette gepackt haben. Das Spielprinzip macht auch im Vergleich zu neuen Programmen eine sehr gute Figur. (bs)



Vor dem Weiterflug kauft der kluge Pilot noch eine Handvoll Ersatzteile (ST)

Wenn Programmierer durchdrehen...

Wayne Holder, Präsident von FTL Games, erinnert sich mit Schmunzeln an das Jahr 1985 zurück, als SunDog programmiert wurde: »Wir arbeiteten manche Tage bis drei oder vier Uhr morgens durch. Wahrscheinlich deswegen sind unsere Programmierer manchmal ein wenig durchgedreht. Wir haben auch eine Programmiererin, und ihre männlichen Kollegen lieben es, ihr Streiche zu spielen. Einmal hatten die Jungs in einer Nacht mit einer Verpackungsmaschine ihre gesamte Büroeinrichtung in Plastikfolie eingeschweißt: Stifte, Bücher, das Telefon, den Computer, einzelne Notizzettel – alles war einzeln vakuumverpackt worden!

Ein anderes Mal bauten die Programmierer nachts einen zwei Meter hohen Turm von SunDog-Schachteln rund um den Schreibtisch ihres Kollegen Russ Boelhauf. Der Turm war ein echtes Kunstwerk und Russ wollte ihn nicht kaputtmachen. Also legte er unten ein kleines Loch frei und krabbelte in den Turm hinein. Keiner konnte ihn mehr von außen sehen, aber wir haben gehört, wie er tagelang ganz normal da drin gearbeitet hat.

Das schlimmste Erlebnis hatten wir mit einem Pascal-Compiler. Wir schrieben Teile von SunDog in einem speziellen Pascal und kurz bevor wir fertig waren, wollten wir uns die Genehmigung holen, SunDog zu veröffentlichen. Doch der Hersteller des Compilers war pleite, die Rechtslage ungeklärt, und wir hätten SunDog nicht verkaufen dürfen. Glücklicherweise kaufte eine andere Firma die Rechte am Compiler, und die gab uns die Genehmigung.« (bs)

Sven Faulhaber's Softwareversand

Hallo C64, C16, C116 und Plus 4 User,
wir sind ein Softwareversand, der **Hardware**, **Anwenderprogramme** und die **allerneusten Spiele** von bekannten Herstellern zu **absolut niedrigen Preisen** anbietet. Da wir fast alles am Lager haben, können wir **sofort liefern**. Unsere **Versandkosten sind sehr gering** (DM 2,50 bei Vorauskasse und DM 5,- bei Nachnahme), ab DM 100,- senden wir sogar **versandkostenfrei**! Unser neustes **Info-Heft** (bitte Computersystem angeben) erhälst Du unverbindlich und kostenlos von
SF Soft, Abt. D, Mühlenweg 7, 3401 Seulingen
P.S. Wir haben auch Software und Speichererweiterungen für den VC20!

LASST EUCH FESSELN!



DURCH:

POSTSPIELE POSTSPIELE

Feudalherren
Ein historisches Strategiespiel für 10–15 Spieler

HEROIC FANTASY
Ein Fantasy-Spiel für 10–15 Abenteurer

starweb GALAXIS
Strategische Weltraumspiele für 10–15 Spieler

PS POSTSPIELE – Die Nummer 1 in Deutschland. Hunderte von Spielern sind schon dabei. Neue Spiele beginnen laufend. Ein Versuch ist es allemal wert! Informationen von PS. Danzinger Str. 11, D-5042 Erftstadt 1, Tel. 02235/42350

POWER PLAY VORSCHAU



Wonderboy ist wieder da

Ganz groß im nächsten Videospiel-Teil: der ausführliche Test von »Super Wonderboy in Monsterland« für das Sega Master System. Wir in der Redaktion sind von dem Modul bereits sehr angetan. Alle anderen wichtigen Neuheiten für die Konsolen von Atari, Nintendo und Sega werden natürlich auch getestet.

Mächtig viele Tips

Euren Zuschriften nach zu urteilen gehören die Power-Tips zu den beliebtesten Seiten in unserem Magazin. Anatol buddelt deshalb bis zum nächsten Mal besonders tief in der Trickkiste und präsentiert Euch extraviele Karten, POKEs und Tips für Computer-, Video- und Automatenspiele. Diese Extra-Ausgabe der Power-Tips sollte kein Freak versäumen.

Spiele-Tests zum Abheben

Klar, daß es in der nächsten Power Play wieder viele Tests der neuen Computerspiele gibt. Aktuelle Umsetzungen werden extra besprochen. Ganz neu und mit besonderer Spannung erwartet wird »Interceptor«, der neue Action-Flugsimulator von Electronic Arts. Rechts seht ihr schon einmal ein Bild der Amiga-Version.





Außerdem:

Was macht Boris Schneider im hohen Norden Englands? Ein Programmier-Team besuchen! Wen er interviewt hat, verrät Euch seine Story in der nächsten Ausgabe • Wertungs-Übersicht: welche Spiele wurden wann wie besprochen? • Neue Spielhallen-Trends • Wettbewerbe • Starkiller

Die nächste Ausgabe von Power Play erscheint am 25. Juli 1988

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (lg)

Art-director: Friedemann Porscha

Redakteure: Heinrich Lenhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg),
Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)
Chef vom Dienst: Dorothea Ziebarth

Titel: Electronic Arts

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstaedt (Ass.)

Layout: Erich Schulze (Chef-Layouter)
Rolf Boyke (bo)

Produktionsleiter: Klaus Buck (180)

Gesamt-Anzeigenverkaufsleiter: Ralph Peter Rauchfuss

Anzeigenverkaufsleitung: Alexander Narings

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG,
Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug,
Tel. (042) 41 56 56, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063;
Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig

Anzeigenverwaltung und Disposition:
Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Marketingleiter: Hans Hörl (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (07 11) 64 83-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 46 13-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreis: Das Einzelheft kostet DM 6,50

Druck: SOV Graphische Betriebe,
Laubanger 23, 8600 Bamberg

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Anfragen sind an Michael Scharfenberger zu richten. Für Schaltungen, Bauanleitungen und Programme, die als Beispiele veröffentlicht werden, können wir weder Gewähr noch irgendwelche Haftung übernehmen. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Alain Spadacini (185) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion »Happy-Computer«.

Verantwortlich:
Für redaktionellen Teil: Michael Lang
Für Anzeigen: Britta Fiebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München,
Telefon (089) 46 13-0, Telex 5-22052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

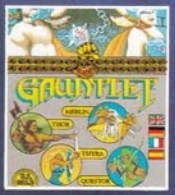
ISSN 0931-5829

NICHTS FÜR SCHWÄCHLINGE!

Denn jetzt ist Stärke und Ausdauer gefragt!
Denn Reflexe und Kraft von »Durchschnittsmenschen« werden wohl kaum ausreichen, wenn Ihr die Herausforderung dieser vier Top-Arcade-Umsetzungen annehmt.
Erstmals zusammen in einem Spiele-Paket.

Gauntlet

Ein C&VG-Hit. »Tolle Grafik, ein guter Sound und perfekt zu spielen – was wollt Ihr mehr verlangen?«





Das meistverkaufte Spiel 1986 – Nr. 1 in England und 48 Wochen in den Gallup-Charts.

ATARI GAMES

ARCADE FORCE FOUR

ATARI GAMES





Road Runner

C&VG-Spiel des Monats. »Eine der besten Umsetzungen, die ich je gespielt habe.«

Nr. 1 in England und 20 Wochen in den Gallup-Charts.

ATARI GAMES





Indiana Jones

ST-User schrieb: Ein Arcade-Knüller, guter Sound und Grafik, kombiniert mit einer Menge Action.«

Nr. 1 in England und 18 Wochen in den Gallup-Charts.





Metro Cross

Crash Magazine: »Ein wahrer Gewinner unter den Umsetzungen.«

Ein Smash-Hit aus England.

namco

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft; Schweiz: Thali AG

DIE ARCHE DES CAPTAIN

BLOOD







SIE sind fünf.
SIE verstecken sich, irgendwo im Sternennebel.
Die Nummer eins, die zwei, die drei, die vier und der Bastard, Nummer fünf.
SIE erwarten Dich ...

Szenario:
Philippe Ulrich
Realisation:
Didier Bouchon
Musik:
Jean Michel Jarre
aus dem Album ZOOLOCK

Atari ST / Amiga
79.95 79.95

ERE INTERNATIONAL

ariolasoft

Ariolasoft GmbH, Postfach 1350, 4830 Gütersloh, Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb Schweiz: Thali AG